



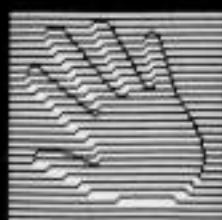
x e n o n

c a d a v e r

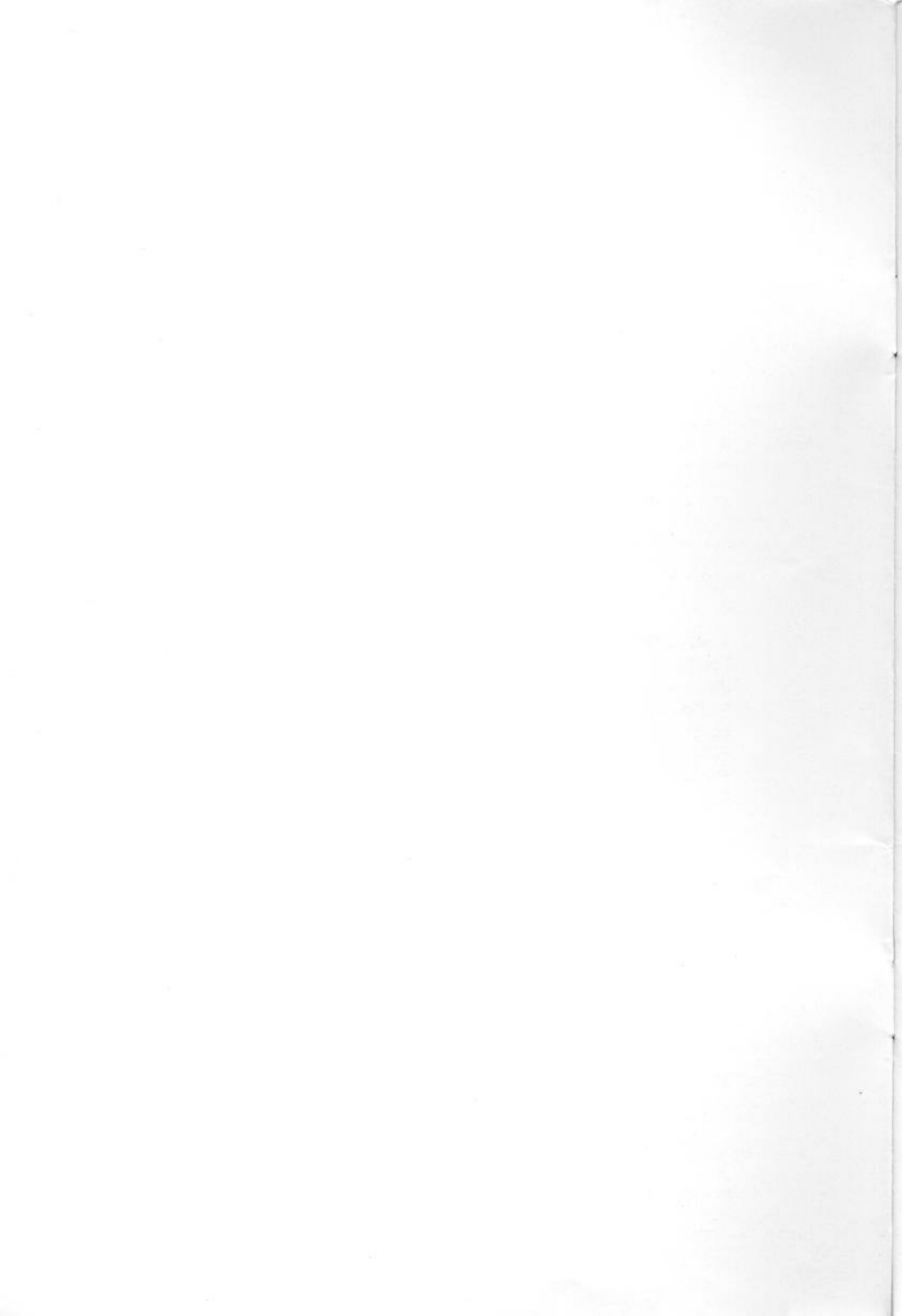
s p e e d b a l l 2



v o l u m e 1



BITMAP
BROTHERS



XENON

From the moment that Captain Xod's face appeared out of the static on the communicator, you knew he was in trouble. As the only other Federation ship in the sector you had to go to his aid. You need to fight your way through sixteen zones, collecting essential supplies for the fleet. At the end of each sector you have a chance to refuel and restock but only after you have defeated the most vicious alien you have ever seen.

A strategic vertically scrolling shoot-em-up. You have the option of swapping between two very different craft, to suit the challenge facing you at the time; either a ground-based saucer or a well-armed, and faster fighter aircraft.

A fast-moving, thinking man's shoot-em-up.

GAMEPLAY

You have to negotiate four sectors, each divided into four zones. You have a choice of two craft, which you can change between at will. You have a ground craft, capable of eight-way movement, and a faster jet fighter. You need to select the appropriate craft to negotiate the obstacles facing you and be prepared to change between them rapidly. Certain of your opponents are ground-based and some are at altitude. You need to be in the correct craft to shoot the alien that you are facing. Certain weapons can only be collected and used by the fighter craft.

You can only use the ground craft on the ground. You cannot land on top of buildings. You need to fly over these in the fighter.

Shooting the aliens and their weapon emplacements reveals power cells. Collect these by moving over them, to give your craft extra power.

There are eleven types of power pill:

A	ARMOUR	Makes your ship invincible for 15 seconds
F	FUEL	There are two types of fuel cell. Those with one orange band restore five units of fuel; those with three restore all your lost fuel.
H	HOMING MISSILE	Shoots homing missiles for 15 seconds.
L	LASER	Arms your fighter with lasers.
G	GUN	Cancels the lasers and reverts to normal bullets.
P	POWER	Increases the distance your shots travel.
R	RATE	Speeds up your ground craft.
S	SIDE	Arms fighter with side lasers.
W	WINGS	Gives you wing-tip weapons.
Z	ZAP	Again there are two types of zap pills. Those with a single orange band zap the aliens and screen; those with a triple band zap everything - aliens and emplacements.
Balls		Collect up to three rotating balls that follow you and mimic your fire pattern.

Each time you are hit by the aliens' weapons you lose at least a unit of fuel which is used to recharge your shields. If you collide with any of the aliens you will suffer substantially more damage and consequently use more fuel. If your fuel runs out you lose a life and have to restart from the beginning of the zone. Some aliens will require more than one hit to kill them. These flash every time you successfully hit them. Some of the aliens are invulnerable.

Half way through each section you will be faced with a single large opponent. This is a 'Sentinel' so called because they are set to guard the path and they are fully sentient-that is smart. You need to find out where they are vulnerable and concentrate your fire on the appropriate points. Colliding with a 'Sentinel' is fatal.

At the end of each section you will have another larger and more dangerous 'Sentinel' opponent. These are only vulnerable to certain attacks, and completely invulnerable to all others. If you succeed in defeating this you will be refuelled and re-equipped ready for the next section. You lose any weapons you had collected on the previous section.

STATUS PANEL

Down the right hand side of the screen there is a status panel. This displays all the information you need to know about the state of the game and of your craft.

At the top of the display there are four numbers. The top number is your score. Underneath this there are two single digit numbers. To the left is the number of lives you have left, to the right the sector number. Underneath these is your altitude.

Beneath this there is your long range communicator screen. Most of the time this is blanked off, but at the start of each section Captain Xod will appear and tell you which section you are starting.

Underneath this there is a bar display showing your fuel level. Underneath this there are two bargraphs. The left hand one is your rate or speed, and the right hand one your power - the distance your shots travel.

At the foot of the display there is a weapon panel. This has ten letters on it. Weapons active are highlighted in red. The weapons are:

W	Wing
L	Laser
S	Side Shot
H	Homing Missile
A	Armour
B	Ball
X	Extra ball making two
X	Extra ball making three
O	Time left on homing missile
O	Time left on armour

LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST

The disk auto-boots. Simply turn the computer off. Make sure the disk-drive is switched on. Insert the disk into the drive. Switch the computer back on and the program will load and run automatically.

AMIGA

Insert Kikstart disc if required.

At request Workbench disk, insert program disk.

CONTROLS

When the program has finished loading you will see the main control panel. Your protective shield is down, and the mission screen is switched off, so the main display is covered with static.

Press

F1 to select one play option

F2 to select two player option

Fire to start play

In two-player mode the players alternate at the controls.

If no button is pressed within a short space of time, the game will enter demo mode.

You control the ship's movements with the joystick.

To change craft press space or rapidly wiggle the joystick.

If you do not move the joystick for a short while the game will pause.

To force the game to pause press F3

Press fire to restart play

To quit press F10

Amiga

Player One uses a joystick in Port 2, Player Two uses a joystick in Port 1.

Atari ST

Both players use the same joystick.

IBM PC - 5.25" - Loading

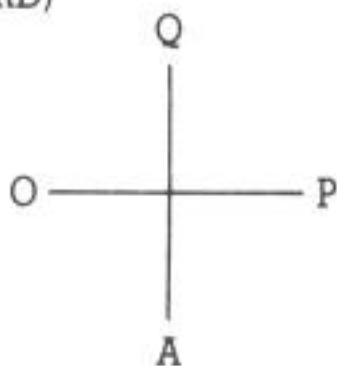
Insert disc A into Drive A. Type XENON at the A> prompt and press return. Insert disc B if you are prompted to swap discs.

IBM PC - 3.5" - Loading

Insert disc A into Drive A. Type XENON at the A> prompt and press return.

Controls

(JOYSTICK OR KEYBOARD)



F
F10
F3
ESC
SPACE
Z

SOUND ON/OFF
ABORT GAME
PAUSE
RETURN TO DOS
FIRE
CHANGE CRAFT SHAPE

XENON

Von dem Moment, wo Captain Xods Gesicht aus den Störungen auf dem Bildschirm erschien, erkannten Sie, daß er in Schwierigkeiten war. Als einziges Schiff der Föderation in diesem Sektor mußten Sie sich sofort zu seiner Hilfe stellen. Sie müssen sich durch sechzehn Zonen kämpfen und unentbehrliches Material für die Flotte einsammeln. Nach Durchqueren jedes Sektors dürfen Sie auftanken und ihren Vorrat erneuern, aber nur dann, wenn Sie den gemeinsten aller Aliens besiegt haben.

Ein strategisches, hochscrollendes Ballerspiel, wo Sie zwischen zwei grundverschiedenen Kampfmodi wählen können, je nach Art der Herausforderung.

Bodengegner beschießen Sie mit einem runden, tellerartigen Schiff, und in der Luft verfügen Sie über einen schwerbewaffneten, superschnellen Jäger.

Ein rasendes Ballerspiel für alle echten Denker!

LADEANWEISUNGEN

Atari ST

Die Diskette startet das Spiel automatisch. Den Computer vorher ausschalten. Das Laufwerk anschalten. Die Diskette ins Laufwerk eingeben. Den Computer wieder einschalten; das Programm wird dann automatisch geladen und gestartet.

Commodore Amiga

Kikstart-Diskette eingeben (falls benötigt).

Wenn Workbench verlangt wird, Programmdiskette eingeben.

Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

STEUERUNG

Nach Beendigung des Ladevorgangs erscheint das Hauptkontrollpult. Ihr Sicherheitsschild ist nicht aktiviert, und der Missionsschirm ist ausgeschaltet, d.h. er ist mit Störungen bedeckt.

Drücken von:

F1 wählt die 1-Spieleroption

F2 wählt die 2-Spieleroption

Feuer startet das Spiel.

Im 2-Spielermodus wird die Steuerung zwischen den beiden Spielern gewechselt.

Falls innerhalb kurzer Zeit kein Knopf gedrückt wird, geht das Programm in den Demonstrations-Modus über.

Die Bewegungen des Schiffs werden mit dem Joystick gesteuert.

Drücken der Leertaste oder eine kurze Hin- und Herbewegung des Joysticks schaltet zwischen den Schiffen.

Falls nach kurzer Zeit keine Joystickbewegung erfolgt, hält das Spiel an. Zum Weiterspielen auf F3 drücken oder auf Feuer für einen neuen Spielbeginn.

F10 bricht das Spiel ab.

Amiga

Spieler 1 verwendet den Joystick in Port 2, Spieler 2 den in Port 1.

Atari ST

Beide Spieler benutzen denselben Joystick.

IBM PC - 5.25" - Ladeanweisungen

Diskette ins Laufwerk A eingeben. Nachdem A> erscheint, XENON eintippen und auf RETURN drücken. Diskette B eingeben, wenn Sie aufgefordert werden, die Disketten zu wechseln.

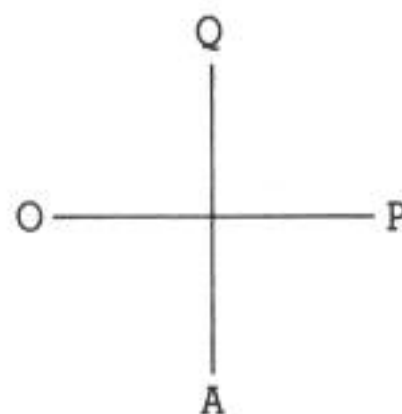
IBM PC - 3.5" - Ladeanweisungen

Diskette ins Laufwerk A eingeben. Nachdem A> erscheint, XENON eintippen und auf RETURN drücken.

STEUERUNG

JOYSTICK ODER TASTATUR

F	SOUND AN/AUS
F10	SPIEL ABBRECHER
F3	PAUSE
ESC	ZURÜCK ZU DOS
LEERTASTE	FEUER
Z	DIE FORM DES FAHRZEUGS ÄNDERN



XENON

Dès que le visage du Capitaine Xod est apparu en clair sur l'ordinateur, vous saviez qu'il avait des problèmes. Comme vous étiez le seul dans le secteur à avoir un autre bateau de la Fédération, il était de votre devoir de lui venir en aide. Vous devez vous frayer un chemin à travers 16 zones, en ramassant les réserves essentielles pour la flotte. A la fin de chaque secteur, vous avez la possibilité de vous ravitailler en carburant et en provisions, mais seulement après avoir vaincu l'extra-terrestre le plus vicieux que vous ayez jamais vu.

Fusillade passionnante à défilement vertical. Vous avez la possibilité d'utiliser tour à tour deux appareils très différents, en fonction du défi du moment: soit une embarcation au sol en forme de soucoupe, soit un avion de combat bien armé et plus rapide.

Fusillade éclair mais la réflexion n'est pas absente.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI ST

Le disque s'amorce automatiquement. Eteignez simplement l'ordinateur. Assurez-vous que le lecteur de disques est allumé. Introduisez le disque dans le lecteur. Rallumez l'ordinateur et le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

COMMODORE AMIGA

Introduisez le disque Kickstart si cela vous est demandé.

A la demande du disque Workbench, introduisez le disque de programme.

Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

COMMANDES

Lorsque le programme a fini de se charger, vous verrez le menu principal des commandes s'afficher. Votre bouclier de protection est au sol, et l'écran de mission est éteint. L'écran principal est donc couvert de parasites.

Appuyez sur:

F1 pour sélectionner l'option un joueur

F2 pour sélectionner l'option deux joueurs

FEU pour commencer le jeu.

En mode deux joueurs, alternance des joueurs aux commandes.

Si l'on n'appuie sur aucun bouton pendant un court espace de temps, le jeu entrera en mode démonstration.

Vous contrôlez le mouvement de votre embarcation à l'aide du manche à balai.

Pour changer d'appareil, appuyez sur la barre d'espacement ou agitez rapidement le manche à balai.

Si vous ne déplacez pas le manche à balai pendant un court moment, le jeu entrera en mode pause.

Pour forcer le jeu à entrer en mode pause, appuyez sur F3.

Appuyez sur FEU pour recommencer à jouer.

Pour quitter le jeu, appuyez sur F10.

AMIGA

Le joueur 1 utilise le manche à balai de l'entrée 2, le joueur 2 utilise le manche à balai de l'entrée 1.

ATARI ST

Les deux joueurs utilisent le même manche à balai.

IBM PC - 5.25" - INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Introduisez le disque A dans le lecteur. Tapez XENON à l'incitation A> et appuyez sur Return. Introduisez le disque B si l'on vous demande de changer de disque.

IBM PC - 3.5" - INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Introduisez le disque A dans le lecteur A. Tapez XENON à l'incitation A> et appuyez sur Return.

Commandes

MANCHE À BALAI OU CLAVIER

F AVEC/SANS SON

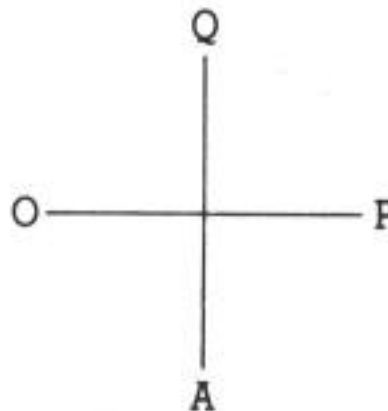
F10 AVORTEZ LE JEU

F3 PAUSE

ESC RETOUR AU DOS

ESPACEMENT FEU

Z CHANGEZ LA FORME DU VAISSEAU



CADAVER

HOW TO PLAY CADAVER

Cadaver is an isometric 3D arcade adventure, played using a joystick and keys. As Karadoc the dwarf, you explore the dungeons and corridors of Castle Wulf, interacting with hundreds of objects, people, monsters and puzzles. The ultimate objective is to kill the necromancer, Dianos; but, as is the tradition with bounty hunters, what you find along the way is yours to keep.



A - Main playing area
D - Day

B - Icon Panel
E - Object Indicator

Health/Stamina Indicator
F - Location

The majority of the action in Cadaver takes place on this screen, which is divided into three areas:

- the main playing area which shows Karadoc in the current location.
- the icon panel which either shows the icons or displays the object you are holding.
- the right status display, which reveals your current health, the time (shown in days), the name of objects you make contact with, and the name of the current location.

Karadoc's skills include the ability to walk, jump, climb stairs and fight monsters; by pressing F4 you can change between moving in eight directions and moving in four, according to your personal preference. There are three major modes of controlling the dwarf and his actions: basic movement, interacting with objects via icons, and the rucksack.

When exploring a location, Karadoc's movement is controlled entirely with the joystick. Pressing the fire button when he is holding nothing allows him to jump.

While holding a weapon or spell the fire button fires/casts the item. Pressing the 'H' key toggles a held object on and off, allowing the dwarf to jump without having to return a weapon or spell to the rucksack.

If any other object is being held it is thrown when you press the fire button. The item held is shown in a window in the left hand status panel when no other action is being carried out.

As you explore The Castle you come into contact with the walls, exits and various objects around the rooms. Walls and floors may contain relevant decorative effects (or they may not - you'll have to experiment). Exits are the usual mode of travelling from room to room (though not the only way): they're generally either simple archways or unlocked doors. However, some doors may be locked, with magic, an obstruction or a simple mechanical lock: these can be opened with a key (most of which need to be inserted into a keyhole), an object, or a spell.

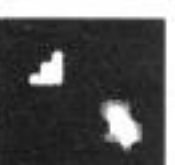
Every object has characteristics such as weight or a specific use: on touching an object, the left hand status display reveals a series of icons (see ICONS, below) which represent the actions that can be executed on the item (for example, searching it, or picking it up). The name of the object is displayed in the right hand panel.

ICONS

Objects are manipulated using the icons available: these vary according to the item (you can't drink a spell or cast a potion). The joystick cycles through the available icons and the fire button activates them.

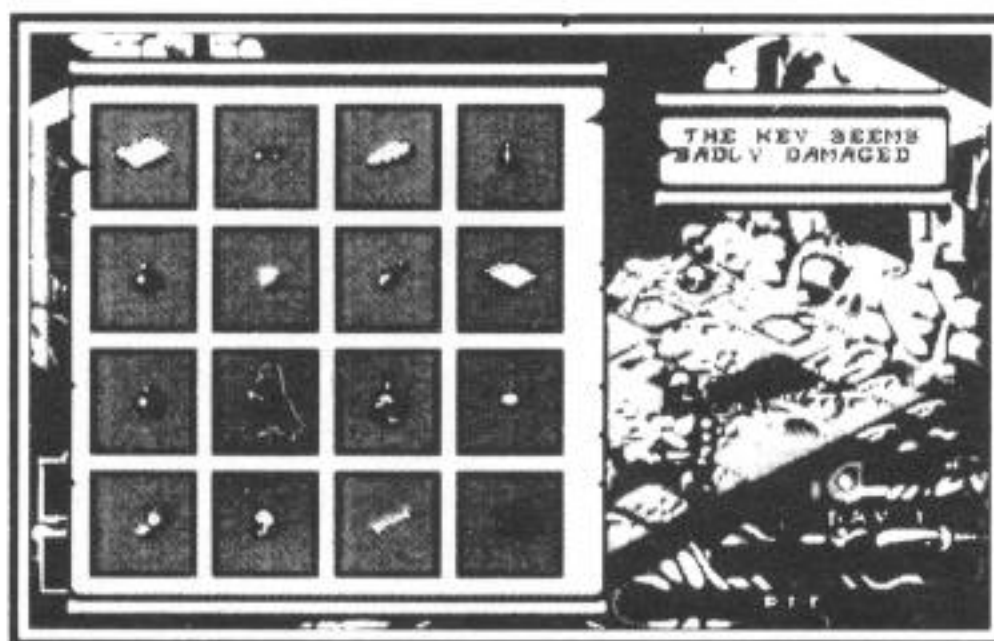
At the beginning of the game, or at any time during it, you can customise the icon interaction according to taste, simply by pressing F3 or F2. F3 toggles between icons being displayed as soon as you touch an item or after pressing the fire button: F2 toggles between using the fire button or the ENTER key to bring up icons. Generally speaking, if you don't want to do anything with an object you encounter, simply walk away.

This is a full list of the icons in Cadaver - how you use them will determine your success in the game.

Icon	Name	Function
	Joystick	Returns Karadoc to movement control.
	Search	Gives information about an object: searching a spell, for example, reveals its name (if you're clever enough to know it), the number of charges remaining, and its power.
	Take	Takes an object and puts it in the rucksack.
	Drop	Drops an object
	Drink	Allows you to drink from an object, such as liquid from flasks; drinking a potion activates it.
	Read	Allows you to read books and other objects.
	Hold	Allows you to hold and unhold objects. Some items (such as weapons) need to be held before you can use them.
	Cast Spell	Casts a spell on the item Karadoc is touching.
	Switch	Allows Karadoc to operate switches.
	Press	Allows Karadoc to press buttons.
	Open	Opens and closes containers, such as chests or caskets.
	Insert	When Karadoc is touching something, he can insert an object from his rucksack into it by choosing the object to be inserted and selecting this icon. Only the right item will be accepted.
	Pull	Allows you to move an item.

Icon	Name	Function
	Eat	Allows Karadoc to eat any food
	Give	When Karadoc touches certain objects or characters, he may be able to give that object/person an item. This is done by touching the recipient, entering the rucksack, choosing the item to give and selecting the 'give' icon. However, if you give an item to something, it cannot be returned even if it was the wrong object.

THE RUCKSACK



There are two ways of using the rucksack: you can either view individual items or take a look at the rucksack as a whole.

Pressing the SPACE BAR brings up a window in the right hand status display, which shows the last item in your rucksack which you manipulated or picked up. You can move through the icons using the joystick. Pushing the highlight off the extreme left or right of the icon panel allows the player to cycle through the items in the rucksack, pressing fire selects the item and returns you to the icons. If you want to return to the small rucksack display again, move the joystick off the left or right hand side of the panel.

Pressing the RETURN key allows you to view the entire contents of your rucksack. Initially, you can hold up to a maximum of 32 objects, 16 of which are displayed on screen at once (you can scroll through them all using the joystick). As each object is highlighted, additional information is given. Pressing fire selects the item, and pressing RETURN a second time returns you to the 'small' rucksack display. Pressing the SPACE BAR a second time returns you to the game.

PERSONAL STATUS

The diary in the first room is your personal log book. It reveals the amount of gold you have collected, your current health, experience points gained and the percentage of rooms you have visited.

Any valuable items you find are converted to cash and added to your total. The item will not appear in your rucksack unless it has a special use. Keys that are no longer needed are deleted from your inventory. Experience points are gained by solving puzzles and killing monsters.

THE MAP

A map of your adventure is automatically drawn as you explore the castle and its dungeons: to access it, simply press F1. It shows the room that you are currently in (box with light outline), and the rooms you have explored (boxes with darker outlines); however, it doesn't show any rooms that you haven't visited, or the doors leading to them. You can scroll around the map using the joystick, and zoom in/out of it by pressing the up/down cursor keys. If you want to centre the map display, just press CLR/HOME (ST) or DEL (Amiga).

SPELLS AND POTIONS

Spells are held on a variety of items; eg. parchment, stones & orbs. There are three types of spell.

- Spells which fire a shot (eg, magic missile, unlock door)
- Room spells, which affect either the whole level (eg, freeze), or just the current room
- Object spells (eg, unlock chest, bless weapon).

The first two categories are cast by holding the spell and pressing the fire button. The object spells are cast by

touching the object on which the spell is to be cast, then entering the rucksack and selecting the spell you want to use. A Cast Spell icon then appears (see ICONS) which, when activated, casts the spell on the object you are touching. Potions can be found throughout the game and provide a wide variety of effects, not all of which are positive. Most potions and spells are briefly labelled, but some have no identification tag whatsoever: experimentation establishes the function and name. Alternatively, there are two spells which reveal unknown information: Read Magic allows you to use an unknown spell, and tells you its true name and function; Learn Potion allows you to discern the nature of a potion if its name is unknown (though you can still drink the potion and find out for yourself). The Read Language spell translates foreign scripts: it's used for learning information written in runes of another tongue. This spell has no effect on unknown spells.

SAVING AND LOADING

Saving and loading your position in Cadaver is controlled by pressing the "S" and "L" keys. Saving your position costs gold: the higher the level, the greater the charge. Loading is free.

You can have a maximum of 10 saved positions, numbered from 0-9. When you press the "S" key you are told the price of the save and asked if you wish to pay, Pressing "Y" deducts this value from your current cash and you are asked to press a number from 0-9 on the numeric keypad: this stores all the data about your game up to that moment. When the "L" key is pressed the player chooses the number of the saved game, again from 0-9 on the numeric keypad.

You must insert a blank disk into the drive in order to save and load the information: this disk is specially formatted, and must only be used for storing Cadaver saved positions.

JOYSTICK

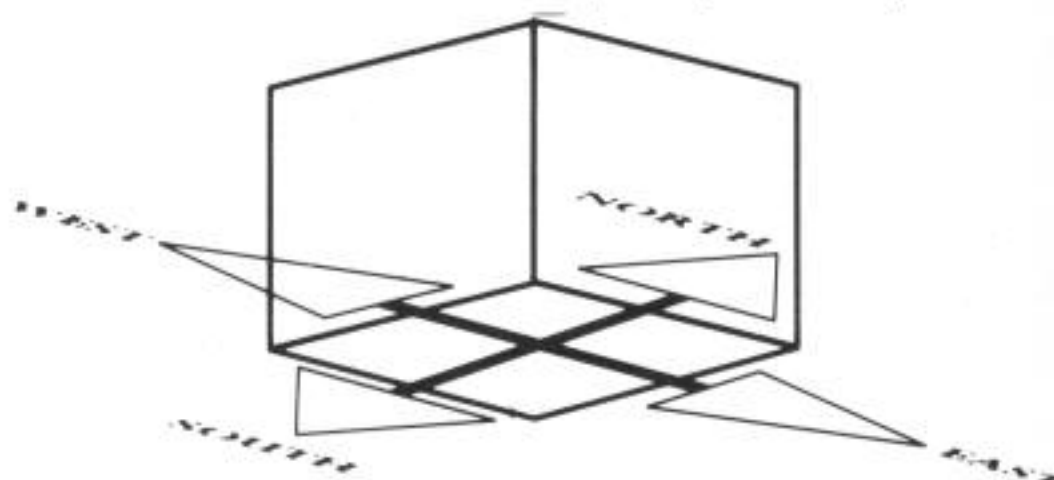
North: Cycle through items in rucksack/Scroll map up

South: Cycle through items in rucksack/Scroll map down

East: Cycle through icons/Scroll map right

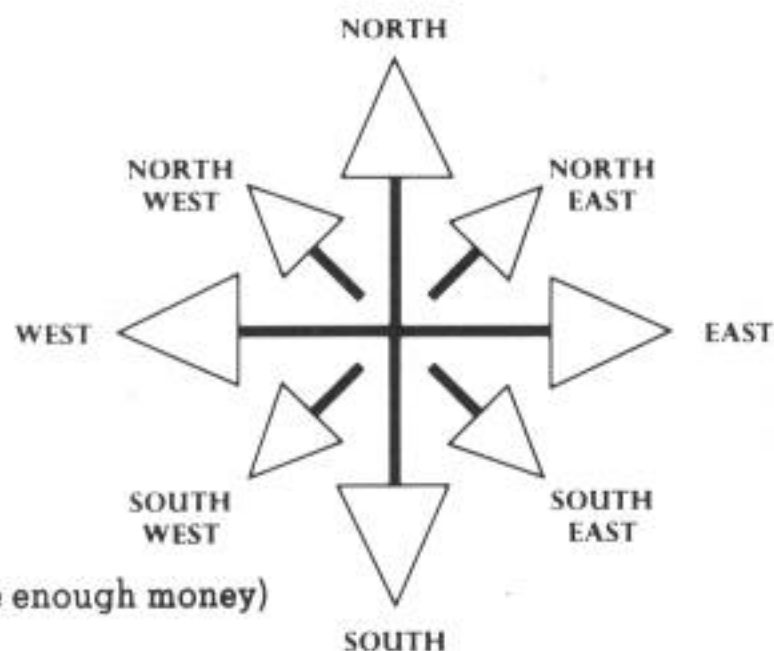
West: Cycle through icons/Scroll map left

Fire: Jump/Cast Spell/Use weapon/Throw object



KEYBOARD

RETURN	Displays the whole rucksack. When pressed a second time, it returns to the small rucksack display.
SPACE BAR	Displays a single item from the rucksack. When pressed a second time, it returns you to the main game.
UP/DOWN	
CURSOR KEYS	Zoom In/Out of the map
CLR/HOME	Centre the map display (ST)
DEL	Centre the map display (Amiga)
S	Save the game position (only available if you have enough money)
L	Load a saved game position
H	Toggles a held object on and off
P	Toggles Pause/unpause
C	Clear all game messages from screen
F1	Map
F2	Toggles between using fire or ENTER to access icons
F3	Toggles between icon displayed as soon as you make contact with object, or after first pressing the fire button.
F4	Toggles between moving in 8 directions or moving in 4 directions
0-9 (numeric)	Save/Load a game after the appropriate key has been pressed.



An additional four levels are available as an add-on disk:
'CADAVER - THE PAY OFF' available from all good games retailers.

The Bitmap Brothers regret that they cannot give hints for CADAVER over the telephone. We can, however, provide solution sheets on receipt of a large (A4) unstamped addressed envelope, and 30p worth of stamps per level required (to cover postage and printing).

For non-UK residents, please send £1.00 (sterling only) per level.

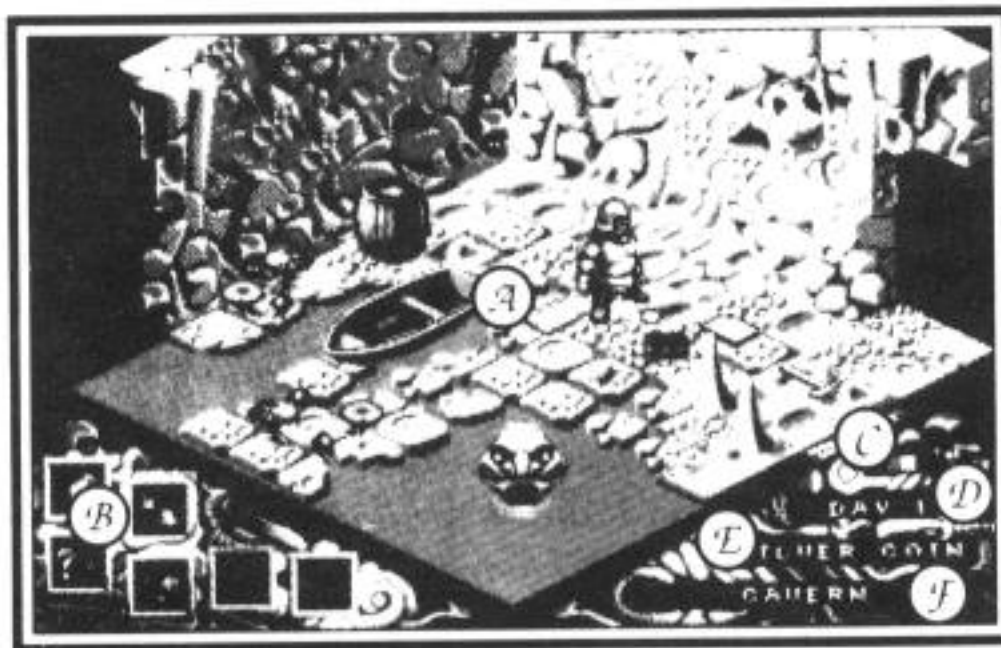
Please state clearly which product (CADAVER or CADAVER - THE PAY OFF) and which level(s) you require the solution for.

CADAVER

WIE MUSS MAN CADAVER SPIELEN

Cadaver ist ein isomertrisches dreidimensionales Arcade-Adventure, daß man mit der Maus, oder mit dem Joystick spielen kann. Als Zwerg Karadoc erforschen Sie die düsteren Verließe und die gespenstischen Korridore von Schloß Wulf, begegnen dabei hinderten Gegenständen, Leuten, Monstern und Rätseln. Die letztendliche Aufgabe ist, den Geistesbeschwörer Dianos zu töten und wie es schon Tradition mit freimütigen Jägern ist, können Sie alles für sich behalten, was Sie auf Ihrem langen Weg finden werden.

DER HAUPTBILDSCHIRM



A - Hauptspielumgebung

B - Icon - Leiste

C - Gesundheit/Durchhaltevermögen Taste

D - Tag

E - Gegenstandsanzeiger

F - Gegenwärtige Position

Der Hauptteil der Handlung findet auf diesem Bildschirm statt, er ist in folgende drei Teile gegliedert:

- Die Hauptspielumgebung zeigt unseren Helden am jeweilig gegenwärtigen Ort, mit seinen Wänden, Türen, Treppen, Dekorationen, Gegenständen, etc.;
- Die Icon-Leiste (die linke Status Anzeige) zeigt entweder das jeweilige Icon (siehe ICONS), oder den Gegenstand, den Sie gerade in der Hand halten, an (siehe ZWISCHENSPIEL MIT GEGENSTÄNDEN);
- Andere Informationen (aus der rechten Status Anzeige) enthalten den aktuellen Gesundheitsstand, die Zeit (in Tagen), den Namen des Gegenstandes, auf den Sie stoßen und die Bezeichnung des gegenwärtigen Ortes.

STEUERUNG IHRER SPIELFIGUR

Karadoc Fähigkeiten umfassen: Laufen, Springen, Treppensteigen und Monster bekämpfen. Durch Betätigung der Taste F4 können Sie, je nach Belieben, zwischen 4 und 8 Bewegungsrichtungen wählen. Es gibt drei verschiedene Hauptmöglichkeiten, die Handlungen des Zwerges zu steuern: Grundbewegungen, Zwischenspiel mit Gegenständen über Icons und mit dem Rucksack.

GRUNDBEWEGUNGEN

Wenn Sie einen bestimmten Ort erforschen, werden Karadocs Bewegungen hauptsächlich mit dem Joystick gesteuert. Wenn Karadoc gerade nichts hält, springt er durch Drücken des Feuerknopfes auf dem Joystick. Wenn Karadoc eine Waffe, oder ein Pergament mit einem Zauberspruch hält und Sie drücken den Feuerknopf, feuert entweder die Waffe (vorausgesetzt es ist ausreichend Munition vorhanden), oder der Zauberspruch wird ausgesprochen. Durch Drücken der Taste <H> schaltet man den in der Hand gehaltenen Gegenstand ein, oder aus, oder ermöglicht es dem Zwerg zu springen, ohne dazu vorher, den in der Hand gehaltenen Gegenstand, oder Zauberspruch wieder in den Rucksack zurücklegen zu müssen.

Wenn irgendein anderer Gegenstand in der Hand gehalten wird, wird er auf Druck der Feuertaste geworfen (achten Sie darauf, daß Sie diese Funktion nicht zufällig, oder ungewollt aktivieren). Der gehaltene Gegenstand wird weiterhin in einem großen Kästchen der linken Status-Anzeige eingeblendet, sofern gerade keine andere Handlungen ausgeführt werden.

ZWISCHENSPIEL MIT GEGENSTÄNDEN

Wenn Sie Schloß Wulf erforschen, treffen Sie auf die verschiedensten Wände, Aus- und Eingänge und die in allen Räumen verteilten unzähligen Gegenstände. Wände und Böden können verschiedene wichtige Effekte enthalten (oder

auch nicht - das herauszufinden, ist Ihre Sache). Ein -und Ausgänge sind der übliche Weg, um von einem Raum in einen anderen zu gelangen (bei weitem aber nicht der einzige).

Das sind dann im Allgemeinen entweder einfache Durchgänge, oder verschlossene Türen. Wie auch immer, einige Türen können mit Zauberkraft, mit einem Hindernis, oder ganz einfach mit einem mechanischen Schloß versperrt sein. Diese können dann mit einem Schlüssel (die meisten von ihnen müssen in das passende Schlüsselloch eingeführt werden), einem Gegenstand, oder mit einem Zauberspruch geöffnet werden.

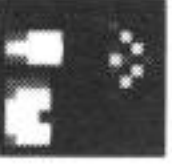
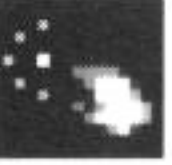
Jeder Gegenstand hat bestimmte Merkmale, wie Gewicht, oder einen bestimmten Verwendungszweck. Wenn ein Gegenstand berührt wird, gibt die linke Status-Anzeige eine Reihe von Handlungen vor (siehe ICONS, nächster Abschnitt), die mit dem jeweiligen Gegenstand ausgeführt können (z.B.: Nach dem Gegenstand suchen, den Gegenstand aufheben). Der Name des Gegenstandes wird in der rechten Anzeige eingeblendet.

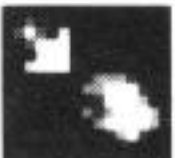
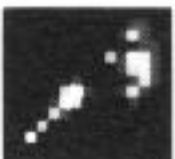
ICONS

Gegenstände können mit den jeweilig verfügbaren Icons entsprechend behandelt werden. Diese ändern sich entsprechend dem in der Hand gehaltenen Gegenstand (so kann man beispielsweise einen Zauberspruch nicht trinken, oder einen Trank nicht aussprechen). Wählen Sie mit dem Joystick das jeweilig gewünschte und erhältliche Icon aus und drücken Sie Feuer, um es ausführen zu lassen.

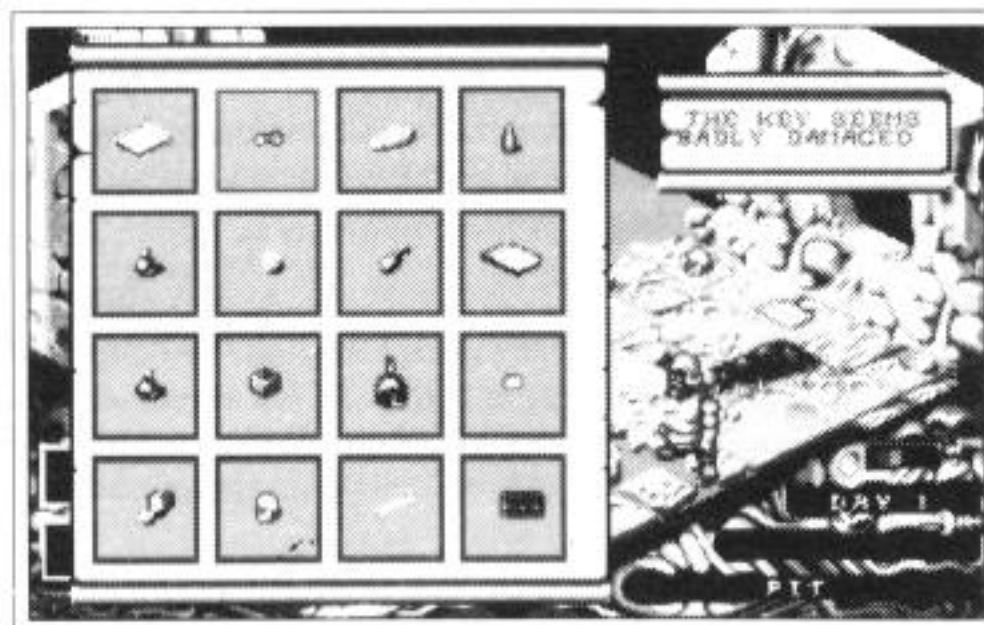
Zu Beginn des Spieles, bzw. zu jeder beliebigen Zeit während des Spieles können Sie durch Drücken von F2 bzw. F3 das Zwischenspiel mit den Icons nach Ihrem persönlichen Geschmack selbst gestalten. Mit F3 können Sie entscheiden, ob die entsprechenden Icons sofort nach Berührung des Gegenstandes eingeblendet werden sollen, oder erst nach Drücken des Feuerknopfes. Mit F2 entscheiden Sie ob die Icons mit dem Feuerknopf, oder mit der ENTER-Taste angesprochen werden. Im Allgemeinen gilt jedoch, wenn Sie mit einem Gegenstand, auf den Sie stoßen, überhaupt nichts anfangen wollen, laufen Sie einfach weiter.

Dies ist die vollständige Auflistung aller verfügbarer Icons in Cadaver. Die Art und Weise ihres Gebrauchs entscheidet in hohem Maße über den Spielverlauf Ihren Erfolg.

Icon	Name	Funktion
	Joystick	Bringt Ihre Spielfigur zur Bewegungssteuerung zurück (wird nur eingeblendet, wenn ein freies Icon vorhanden ist)
	Suchen	Liefere bestimmte Informationen über den Gegenstand: Nach einem Zauberspruch suchen z.B. bewirkt, daß der Name angezeigt wird (wenn Sie clever genug sind, finden Sie ihn auch heraus), die Anzeige, wie stark er noch ist.
	Nehmen	Greifen nach einem Gegenstand und Packen des selben in den Rucksack.
	Ablegen	Ablegen des jeweiligen Gegenstandes.
	Trinken	Erlaubt, einen Gegenstand zu trinken, wie Wasser aus einer Tonne. Das Trinken eines Zaubertranks aktiviert selbigen.
	Lesen	Ermöglicht das Lesen eines Gegenstandes.
	Halten	Ermöglicht, einen Gegenstand festzuhalten oder ihn wieder in den Rucksack zu stecken einige Gegenstände (z.B. Waffen) müssen gehalten werden, bevor man sie benutzen kann.
	Zauberspruch-Aussprechen	Belegt den berührten Gegenstand mit dem im Spruch vorkommenden Zauber.

Icon	Name	Funktion
	Schalten	Aktiviert Gegenstände, die wie Schalter funktionieren.
	Drücken	Aktiviert Gegenstände, die wie Knöpfe funktionieren.
	Öffnen	Öffnet bzw. schließt Behälter, sowie Kästen, oder Schatullen. Sie werden nicht immer in der Lage sein, dieses Icon ohne Weiteres benutzen zu können.
	Einfügen	Karadoc ist fähig, bestimmte Gegenstände in andere Gegenstände einzufügen oder einzusetzen. Das wird wie folgt erreicht: Karadoc berührt zuerst Gegenstand, in den etwas eingesetzt werden soll. Dann geht Karadoc zu seinem Rucksack, wählt den einzusetzenden (einzufügenden) Gegenstand aus und Sie betätigen dann diese Icon. Nur der Richtige Gegenstand wird beim Einfügen akzeptiert.
	Ziehen	Ermöglicht, einen Gegenstand herumzuschleppen, oder etwas wegzuziehen.
	Essen	Karadoc kann alle eßbaren Gegenstände, die er findet, essen. Einige Speisen können zum Lösen von Rätseln verwendet werden.
	Geben	Wenn Karadoc bestimmte Gegenstände oder Personen berührt, kann er dem Gegenstand/der Person einen Gegenstand geben (z.B. einem alten sterbenden Mann etwas zum Essen geben). Dies wird dadurch erreicht: Die entsprechende Person/der Gegenstand wird berührt, ein zu vergebender Gegenstand wird aus dem Rucksack gewählt und das Icon "Geben" aktiviert. Achtung: Wenn Sie einen Gegenstand vergeben haben, auch wenn es der falsche war, können Sie ihn nicht zurückerhalten. Seien Sie also vorsichtig.

DER RUCKSACK



Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, den Rucksack zu benutzen: Sie können entweder bestimmte Gegenstände herausnehmen und hineinstecken, oder den Rucksack als Ganzes betrachten.

Durch Drücken der Leertaste erscheint in der rechten Status-Anzeigen ein großes Fenster, das den letzten benutzten, oder aufgehobenen Gegenstand in Ihrem Rucksack anzeigt. Durch Schieben des Joysticks nach links oder rechts werden zu jedem Gegenstand die zugehörigen Icons eingeblendet. Durch Drücken des Joysticks nach vorn, bzw. Ziehen nach hinten, werden alle Gegenstände, die sich im Rucksack befinden, angezeigt. Um zur kleinen Rucksackanzeige

zurückklappen, bewegen Sie den Joystick-Cursor über den rechten bzw. linken Rand der Iconanzeige hinaus und Sie gelangen zum ursprünglichen Spielverlauf zurück.

Durch Drücken der RETURN Taste können sie einen Blick auf den aktuellen Inhalt des Rucksackers werfen. Sie können maximal bis zu 32 Gegenstände in Ihren Rucksack mit sich führen, bis zu 16 ihnen werden mit einem Mal auf dem Bildschirm angezeigt (mit Hilfe des Joysticks können Sie die Liste der Gegenstände herauf und herab scrollen). Wenn der jeweilige Gegenstand aufleuchtet, werden zusätzliche Informationen wie der Name, Gewicht und ob er benutzt werden kann, angegeben. Durch Drücken von Feuer wählen Sie den entsprechenden Gegenstand aus, und kehren durch einen weiteren Druck der RETURN-Taste zur "kleinen" Rucksackanzeige zurück. Durch wiederholtes Drücken der Leertaste, kehren Sie zum weiteren Spielverlauf zurück.

Es versteht sich von selbst, daß Sie, je weiter Sie im Spielverlauf kommen, auch umso mehr Gegenstände mit sich tragen können.

PERSÖNLICHER STAND

Das Buch, das Sie gleich im ersten Raum finden, ist Ihr persönliches Tagebuch. Es verät die Menge an Gold, die Sie bisher gefunden haben, Ihre derzeitige Gesundheit, Ihre bisher erhaltenen Erfahrungspunkte und den Prozentsatz der schon betretenen Räume.

Alles Geld, was Sie finden (einschließlich der Goldsäcke und ein paar Edelsteinen), wird automatisch zu Ihrem bisher gesammelten Bestand hinzugefügt, ohne, daß Sie vorher erst großartig den Rucksack ablegen müssen - es sei denn, es gehört zu Lösung eines Rätsels. Schlüssel, die Sie nicht mehr benötigen, werden aus Ihrem Rucksackinhalt automatisch entfernt. Durch das Lösen von Rätseln, bzw. das Töten von Monstern können sie Erfahrungspunkte sammeln.

DIE KARTE

Zur gleichen Zeit, während Sie das Schloß und seine Verließe erforschen, wird automatisch eine Karte von Ihrem Abenteuer gezeichnet. Drücken Sie einfach F1, um einen Blick auf sie werfen zu können. Der Raum, in dem Sie sich gerade befinden, ist dann hell umrandet, die Räume, die Sie schon passiert haben, dagegen dunkel. Wie auch immer, die Karte zeigt natürlich nicht die Räume, in denen Sie noch nicht gewesen sind, oder etwaige Türen, die zu ihnen führen könnten. Mit Hilfe der Allgemeinen Joystickfunktionen können Sie die verschiedenen Teile der Karte einsehen. Mit Hilfe der Pfeiltasten (Hoch, Runter) können Sie sich in die Karte hinein und wieder herauszoomen. Wenn Sie zum Ausgangspunkt der Karte gelangen wollen, drücken Sie einfach CLR/HOME (für AMIGA) bzw. DEL (für Atari ST). Wenn Sie gut genug sind, werden Sie herausfinden, daß es im weiteren Spielverlauf eine effektivere und umfassendere Möglichkeit der Kartierung gibt.

ZAUBERSPRÜCHE UND - TRÄNKE

Zaubersprüche werden immer mit Hilfe von verschiedenen Gegenständen ausgesprochen (z.B.: Schriftrollen, Zauberstäbe, Runensteine und Zauberkugeln). Sie fallen in die drei Hauptkategorien:

- Zaubersprüche die einen Schuß abfeuern (z.B.: Magische Rakete, oder, um eine verschlossene Tür zu öffnen);
- Zaubersprüche, die das Geschehen auf einem gesamten Level, oder nur im gerade betretenen Raum beeinflussen (z.B.: Etwas einfrieren);
- Zaubersprüche, die auf bestimmte Gegenstände wirken (z.B.: Eine Kiste aufschließen, oder eine Waffe preisen).

Die Zaubersprüche der ersten beiden Kategorien werden ausgesprochen, indem der jeweilige Spruch (Pergamentrolle) in der Hand gehalten wird und Sie den Feuerknopf drücken. Zaubersprüche für Gegenstände werden wie folgt ausgesprochen: Zuerst wird der entsprechende Gegenstand berührt, dann gehen Sie zum Rucksack und wählen den entsprechenden Zauberspruch aus. Danach erscheint das Zauberspruch-Aussprechen-Icon (siehe unter Icons). Diese aktiviert, spricht den Zauberspruch für den entsprechenden Gegenstand aus. Zaubertränke können überall im Spiel gefunden werden und bieten eine breite Vielfalt von Effekten an, die nicht immer positiv sein müssen. Die meisten Tränke oder Sprüche sind kurz beschriftet, es gibt aber auch einige, die keinerlei Erkennungsmerkmal, oder was auch immer, haben. Mit ein wenig Experimentieren finden Sie aber schnell den jeweiligen Namen und die Funktion heraus. Zu Ihrer Unterstützung geben wir Ihnen hier zwei nützliche Zaubersprüche an, mit denen Sie o. g. Informationen recht einfach erhalten können: "Lese den Zauber" ermöglicht es, einen unbekannten Zauberspruch zu benutzen. Gleichzeitig werden der Name und die Funktion des unbekannten Spruchs angegeben. "Untersuche Trank" erlaubt Ihnen, die Natur eines unbekannten Tranks herauszufinden (in jedem Fall jedoch, können Sie den entsprechenden Zauberspruch trinken und seine Funktion selbst herausfinden). Der "Lese diese Sprache" - Spruch erlaubt Ihnen, Schriftstücke zu übersetzen, die in einer fremden Sprache geschrieben sind. Hiermit können Sie nützliche Informationen erfahren, die in Runenzeichen, oder Fremdsprachen verschlüsselt sind.

SPEICHERN UND LADEN

Das Speichern und Laden Ihrer Spielposition wird im Spiel über die Tasten <S> und <L> gesteuert. Das Speichern Ihrer Spielposition kostet Gold, je höher der Level, um so höher der Preis. Laden können Sie gebührenfrei.

Sie können maximal 10 verschiedene Spielpositionen abspeichern, diese werden von 0-9 nummeriert. Wenn Sie einen Speicherspruch aussprechen, wird die Gebühr automatisch von Ihren Goldfunden abgezogen und Sie werden aufgefordert, auf dem numerischen Tastenfeld eine Ziffer zwischen 0 und 9 anzugeben. Jetzt werden alle mit dem aktuellen Spiel zusammenhängenden Daten auf dem aktuellen Stand abgespeichert. Wenn ein Ladespruch

ausgesprochen wurde, muß der jeweilige Spieler auf dem Ziffernfeld wieder die entsprechende Nummer des abgespeicherten Spiels eingeben (zwischen 0 und 9) und die damit bezeichnete Spielposition wird automatisch geladen. Sie müssen je nach Spruch eine leere bzw. beschriebene Diskette einlegen, um Informationen speichern bzw. laden zu können. Die Diskette muß entsprechend formatiert sein und darf nur zum Abspeichern bzw. zum Laden von Spielpositionen in Cadaver verwendet werden.

ZUSAMMENFSSUNG DER TASTATURFUNKTIONEN

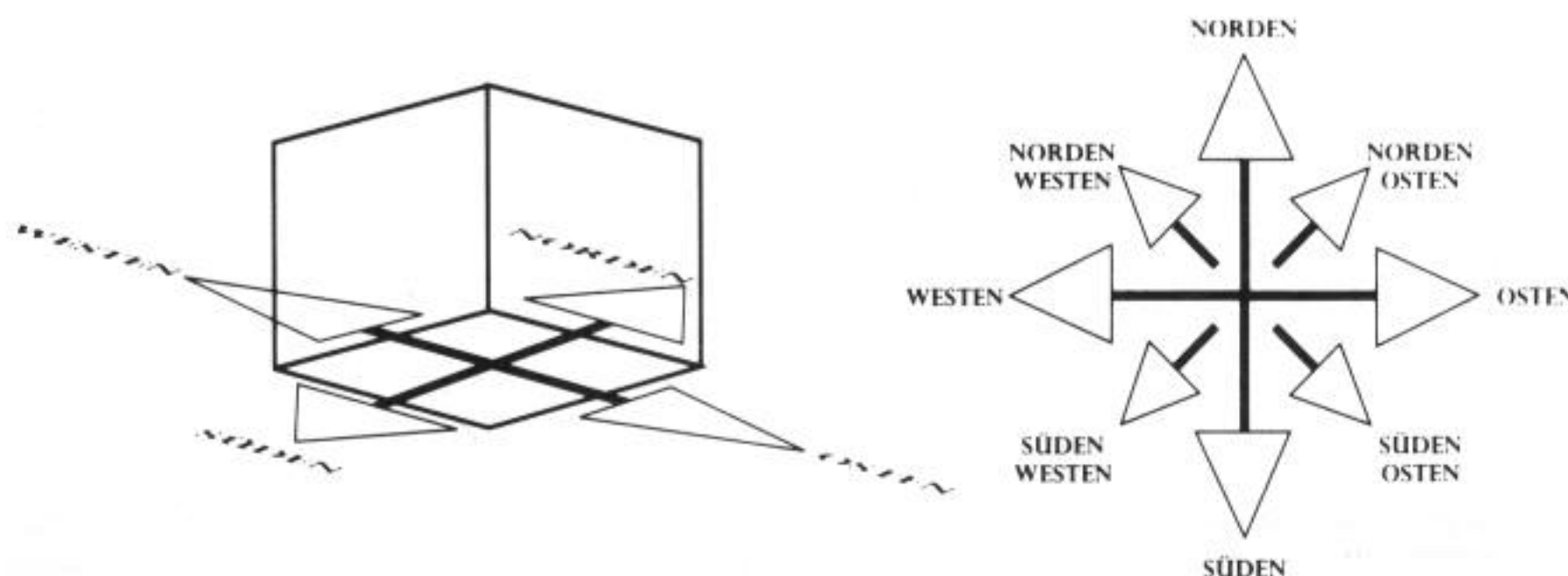
Osten: Durchgehen der Icon/Scrollen der Karte nach rechts

Westen: Durchgehen der Icons/Scrollen der Karte nach links

Springen: Zauberspruch/Aussprechen/Waffe benutzen/Gegenstand werfen

Norden: Durchgehen der Gegenstände im Rucksack/Karte hochscrollen

Süden: Durchgehen der Gegenstände im Rucksack/Karte herabscrollen



RETURN

Zeigt den gesamten Rucksack an. Ein zweites Drücken bewirkt die Rückkehr zur kleinen Rucksackanzeige.

Leertaste

Zeigt einen einzelnen Gegenstand im Rucksack an. Ein zweites Drücken der Leertaste bewirkt die Rückkehr zum Hauptspielablauf.

H

Schaltet den in der Hand gehaltenen Gegenstand ein und aus.

S

Speichern der aktuellen Spielposition (nur möglich, wenn die Speichergebühr bezahlt werden kann).

L

Laden einer abgespeicherten Spielposition.

F1

Anzeige der Karte.

F2

Wahl zwischen ENTER oder Feuer, für die Aktivierung eines Icons.

F3

Wahl zwischen sofortiger Anzeige der Icons nach Berührung bzw. nach Druck des Feuerknopfes.

F4

Wahl zwischen 4 und 8 Bewegungsrichtungen.

(0-9) (Ziffern)

Speichern/Laden eines Spiels mit der gedrückten Nummer, nachdem der entsprechende Zauberspruch ausgesprochen wurde.

Pfeiltasten

Hinein- bzw. Hinauszoomen aus der Karte.

CLR/HOME

Zentrieren der Kartenzeige (AMIGA)

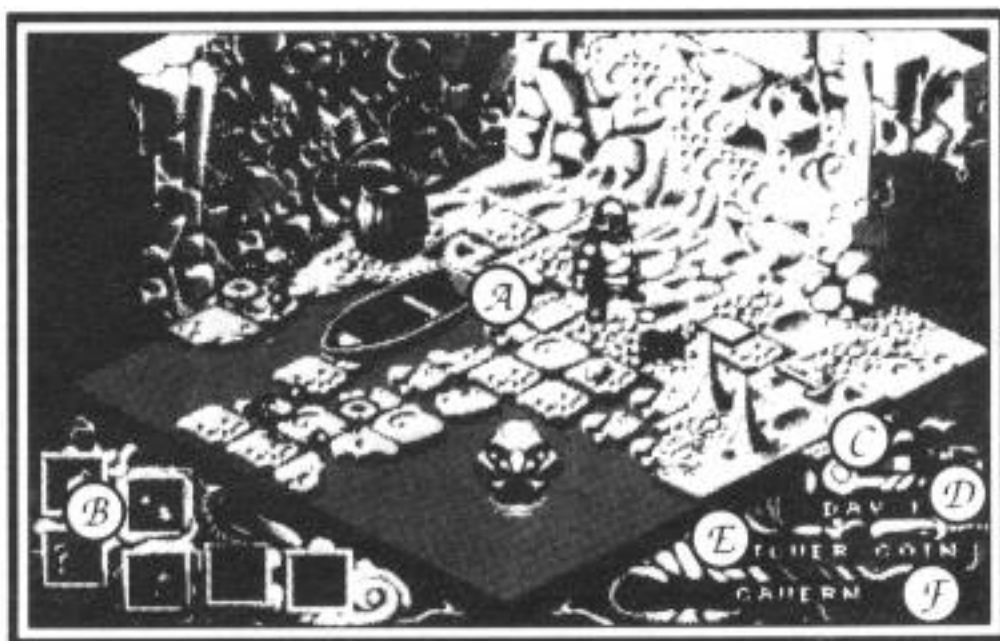
DEL

Zentrieren der Kartenzeige (Atari ST)

CADAVER

COMMENT JOUER CADAVER

Cadaver est une aventure d'arcades isométrique à 3 dimensions qui se joue soit avec un joystick soit à partir du clavier. Vous êtes Karadoc le nain et vous explorez les donjons obscurs et les couloirs effrayants du château de Wulf pleins de centaines d'objets, de gens, de monstres et d'énigmes. Votre ultime objectif est de tuer Dianos, le nécromancien mais comme le veut la tradition des chasseurs de prime, tout ce que vous trouverez en route vous appartiendra.



L'ECRAN PRINCIPAL

A - Zone de Jeu Principale.	D - Jour
B - Tableau d'Icônes.	E - Indicateurs d'Objets.
C - Barre de Santé/Endurance.	F - Endroit.

La plupart de l'action de Cadaver se déroule sur cet écran qui se divise en trois zones:

- la zone de jeu principale qui montre notre héros à l'endroit où il se trouve actuellement, avec ses murs, portes, escaliers, décorations, objets, etc;
- le tableau des icônes (l'affichage des status de gauche) qui montre les icônes (voir ICONES) ou affiche l'objet que vous transportez (voir INTERACTION AVEC LES OBJETS);
- autres informations (l'affichage des status de droite) qui révèle votre santé actuelle, le temps (indiqué en jours), le nom des objets avec lesquels vous entrez en contact et le nom de l'endroit actuel.

COMMENTS CONTROLER VOTRE PERSONNAGE

Les atouts principaux de Karadoc sont son aptitude à marcher, à sauter, à monter les escaliers ainsi que son aptitude à combattre les monstres; en appuyant sur F4, vous permutez entre le déplacement dans huit directions et le déplacement dans quatre directions, selon votre préférence. Il existe trois principaux modes de contrôle du nain et de ses mouvements: le mouvement de base, l'interaction avec les objets à travers les icônes, et le sac à dos.

LE MOUVEMENT DE BASE

Quand vous explorez un endroit, le mouvement de Karadoc est entièrement contrôlé par le joystick. En appuyant sur le bouton Feu quand Karadoc ne transporte rien, vous le faites sauter en l'air.

Quand il transporte une arme ou un sortilège, le bouton Feu fait lancer/jeter l'article (à condition qu'il vous reste des coups). En appuyant sur la touche 'H', le nain remet l'objet dans le sac, ce qui lui permet de sauter sans avoir à remettre l'arme ou le sortilège dans le sac à dos.

Si vous transportez un autre objet quelconque, celui-ci est lancé quand vous appuyez sur le bouton Feu (faites attention de ne pas lancer des articles accidentellement). L'article transporté est affiché dans une grande fenêtre située dans la partie gauche du tableau des statuts si vous n'exécutez aucune autre action.

INTERACTION AVEC LES OBJETS

À mesure que vous explorez le château de Wulf, vous rencontrez des murs, des sorties et divers objets éparpillés à travers les chambres. Les murs et le sol peuvent contenir des effets de décoration appropriés ou non (vous devrez les essayer). Vous passez d'une chambre à l'autre en empruntant les sorties (bien qu'il y ait d'autres moyens de la faire): elles sont en

général soit de simples voûtes soit des portes qui ne sont pas fermées à clé. Cependant, certaines portes peuvent être fermées par magie, par une obstruction ou par une simple serrure mécanique: elles s'ouvrent avec une clé (la plupart des clés doivent être introduites dans un trou de serrure), un objet ou un sortilège.

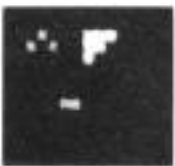
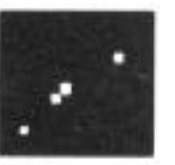
Chaque objet a un certain nombre de caractéristiques telles que le poids ou l'usage spécifique: quand vous touchez un objet, l'affichage des statuts de gauche dévoile une série d'icônes (voir ICONES, ci-dessous) représentant les actions qui peuvent être exécutées sur cet article (par exemple le chercher ou le ramasser). Le nom de l'objet est affiché dans le tableau de droite.

Les objets se manipulent à l'aide des icônes disponibles: elles varient selon l'article (vous ne pouvez pas boire un sortilège ou jeter une potion). Le joystick tourne autour des icônes disponibles et le bouton Feu les active.

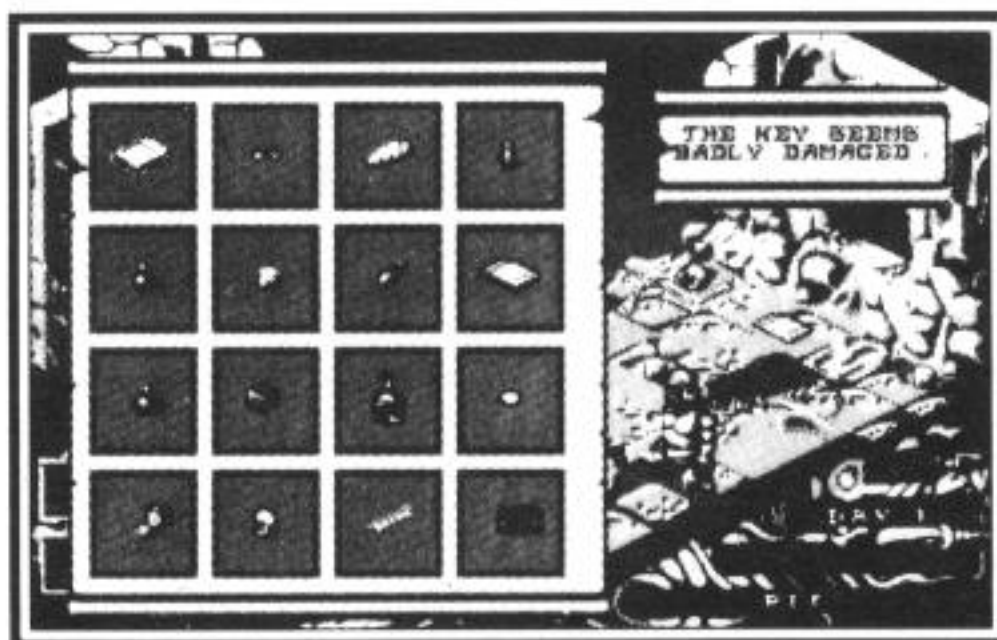
Au début du jeu ou à tout moment pendant le jeu, vous pouvez personnaliser l'interaction des icônes à votre goût en appuyant tout simplement sur F3 ou F2. La touche F3 vous permet de permuer entre les icônes affichées dès que vous touchez un article ou que vous appuyez sur le bouton Feu. La touche F2 vous permet de permuer entre le bouton Feu ou la touche ENTER pour faire afficher les icônes. En général, si vous ne voulez rien faire avec un objet, vous n'avez qu'à vous éloigner de lui.

Voici une liste complète des icônes de Cadaver - l'usage que vous en faites déterminera votre succès dans le jeu:

Icône	Nom	Fonction
	Joystick	Renvoie votre personnage au contrôle des mouvements (affichée seulement s'il y a une icône de libre).
	Chercher	Donne des informations sur un objet: le fait de chercher un sortilège, par exemple, vous révèle son nom (si vous êtes assez intelligent pour le connaître), le nombre de charges qui restent et le pouvoir de ce sortilège.
	Prendre	Se saisit d'un objet et le met dans le sac à dos.
	Lâcher	Lâche un objet.
	Boire	Vous permet de boire un objet tel que l'eau d'un baril; vous l'activez en buvant une potion.
	Lire	Vous permet de lire un objet.
	Transporter	Vous permet de transporter un objet ou de le mettre dans le sac à dos. Certains articles (tels que les armes) doivent être transportés avant de pouvoir être utilisés.
	Jeter un sortilège	Jette un sortilège sur l'article que vous touchez.
	Allumer	Active des objets qui fonctionnent comme des interrupteurs.

Icône	Nom	Fonction
	Appuyer	Active des objets qui fonctionnent comme des boutons.
	Ouvrir	Ouvre et referme des récipients tels que les coffres ou les coffrets. Parfois, vous ne pourrez pas faire cela immédiatement.
	Introduire	Karadoc peut introduire des articles dans d'autres articles simplement en les touchant, en entrant dans le sac à dos, en choisissant l'objet à introduire et en sélectionnant cette icône. Seul l'article qu'il faut sera accepté.
	Tirer	Vous permet de tirer un article.
	Manger	Karadoc peut manger toute la nourriture qu'il trouve. Certaines nourritures peuvent servir à trouver la solution d'une énigme.
	Donner	Quand Karadoc touche certains objets ou personnages, il peut parfois donner à cet objet/personnage un article (par exemple, donner à manger à un mourant). Pour cela, il doit toucher le récipient, entrer dans le sac à dos, choisir l'article à donner et sélectionner l'icône "donner". Cependant, s'il donne un article à quelque chose, Karadoc ne pourra pas le récupérer même si ce n'était pas le bon article. Faites donc attention!

LE SAC A DOS



Il y a deux manières d'utiliser le sac à dos: vous pouvez soit visionner les articles individuels, soit visionner tout le contenu du sac.

Quand vous appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT**, une grande fenêtre apparaît dans l'affichage des statuts de droite, montrant le dernier article de votre sac à dos que vous aviez manipulé ou ramassé. Vous pouvez faire le tour des articles se trouvant dans le sac en poussant ou en tirant sur le joystick. Si vous déplacez le joystick vers la gauche ou vers la droite, vous allez dans le tableau des icônes, ce qui vous permet d'activer les icônes se rapportant à cet article. Si vous voulez retourner au petit affichage du sac, éloignez le joystick du côté gauche ou droit du tableau des icônes.

La touche **RETURN** vous permet de visionner tout le contenu de votre sac à dos. Au départ, vous avez jusqu'à 32 objets. 16 d'entre eux sont affichés sur l'écran d'un seul coup (vous pouvez les faire défiler sur l'écran à l'aide du joystick). Quand vous mettez en évidence chaque objet, vous obtenez des informations supplémentaires: nom de l'objet, son poids, si vous pouvez le déplacer ou pas. En appuyant sur **Feu**, vous sélectionnez l'article et si vous appuyez sur **RETURN** une deuxième fois, vous retournez à l'affichage du "petit" sac à dos. Appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** une deuxième fois pour retourner au jeu.

Vous pouvez transporter de plus en plus d'objets à mesure que vous progressez dans le jeu.

STATUT PERSONNEL

Le carnet se trouvant dans la première chambre est votre registre personnel. Il vous indique la quantité d'or que vous avez ramassée, votre santé actuelle, les points d'expérience que vous avez gagnés et le pourcentage de chambres que vous avez visitées.

Tout l'argent que vous trouvez (y compris les sacs d'or et certaines pierres précieuses) est automatiquement ajouté à votre collection sans encombrer votre sac à dos, à moins que cet argent ne fasse partie d'une énigme. Les clés dont vous n'avez plus besoin sont supprimées de votre inventaire. Les points d'expérience se gagnent en trouvant les solutions des énigmes et en tuant des monstres.

LA CARTE

Votre carte d'aventure se dresse automatiquement à mesure que vous explorez le château et ses donjons: pour avoir accès à cette carte, appuyez sur F1 tout simplement. Elle montre la chambre dans laquelle vous vous trouvez en ce moment (cadre avec contour clair) et les chambres que vous avez explorées (cadres avec contours foncés). Cependant, elle ne montre pas les chambres que vous n'avez pas visitées ou les portes qui y conduisent. Vous pouvez faire défiler la carte avec le joystick et faire un zoom sur la carte ou vous en éloigner en appuyant sur les touches de curseur haut/bas. Si vous voulez centrer l'affichage de la carte, appuyez simplement sur CLR/HOME (ST) ou DEL (Amiga).

Plus tard dans le jeu, il y aura un meilleur moyen de dresser les cartes des niveaux, à condition que vous arriviez à le trouver.

SORTILEGES ET POTIONS

Les sortilèges se lancent à l'aide d'une variété d'articles tels les rouleaux de parchemins, les baguettes magiques, les pierres runiques et les globes. Ils se divisent en trois catégories principales:

- Les sortilèges qui font feu (exemple: missile magique, ouverture d'une porte).
- Les sortilèges de chambres qui affectent soit tout le niveau (exemple: figer sur place) soit uniquement l'endroit dans lequel vous vous trouvez actuellement.
- Sortilèges d'objets (exemple: ouvrir un coffre, bénir une arme).

Les deux premières catégories se jettent en tenant le sortilège et en appuyant sur le bouton Feu. Le sortilège d'objet se jette en touchant l'objet sur lequel on veut jeter le sortilège puis en entrant dans le sac à dos et en sélectionnant le sortilège que l'on veut utiliser. Une icône de lancement de sortilège apparaît (voir ICONES). Quand elle est activée, le sortilège est lancé.

Les potions se trouvent partout dans le jeu. Elles produisent des effets divers qui ne sont pas tous positifs. La plupart des potions et des sortilèges portent de brèves étiquettes mais certaines ne sont pas du tout identifiées: c'est par expérimentation que vous établissez leurs fonctions et leurs noms. Alternativement, il y a deux sortilèges qui révèlent des informations inconnues: Lires Magie vous permet d'utiliser un sortilège inconnu et vous donne son vrai nom et sa fonction; Etudier Potion vous permet d'établir la nature d'une potion si son nom est inconnu (bien que vous puissiez toujours trouver son nom en buvant la potion). Le sortilège Lire la Langue traduit des langues étrangères: il sert à obtenir des informations écrites en runes ou dans une autre langue.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

La sauvegarde et le chargement de votre position dans Cadaver se font en appuyant sur les touches 'S' et 'L'. Vous sauvegardez votre position à prix d'or - la somme augmente à mesure que vous montez dans les niveaux. Le chargement est gratuit.

Vous avez un maximum de 10 positions sauvegardées, numérotées de 0 à 9. Quand vous jetez un sortilège de sauvegarde, le coût de cette opération est automatiquement déduit de votre salaire actuel et l'on vous demande d'appuyer sur un chiffre de 0 à 9 sur le clavier numérique: vous enregistrez ainsi toutes les données du jeu jusqu'à ce moment-là. Quand un sortilège de chargement est jeté, le joueur choisit le numéro du jeu sauvegardé de 0 à 9 sur le clavier numérique.

Pour sauvegarder et charger les informations, vous devez introduire une disquette vierge dans l'unité de disques: cette disquette est spécialement formatée et ne doit être utilisée que pour enregistrer les positions sauvegardées de Cadaver.

JOYSTICK

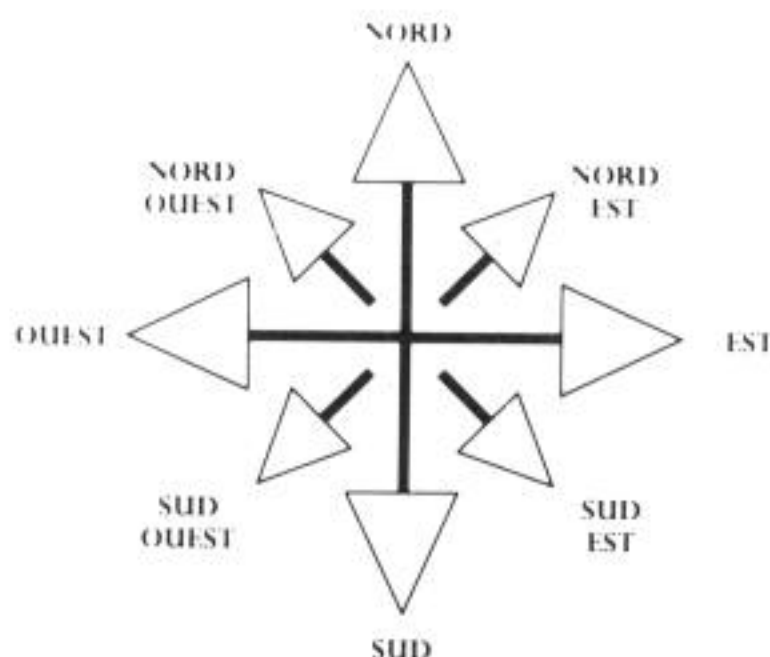
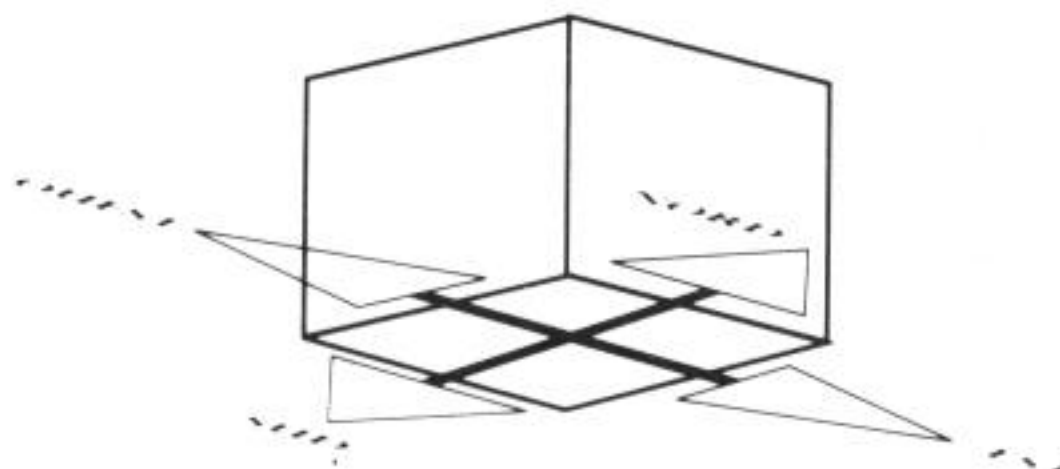
Nord: Faire le tour des articles du sac à dos/Faire défiler le carte vers le haut

Sud: Faire le tour des articles du sac à dos/Faire défiler la carte vers le bas

Est: Faire le tour des icônes/Faire défiler le carte vers la droite

Quest: Faire le tour des icônes/Faire défiler le carte vers la gauche

Sauter: Jeter un Sortilège/Utiliser une Arme/Jeter un Objet.



RETURN

Affiche le sac à dos tout entier. Quand vous appuyez sur cette touche une deuxième fois, vous retournez au petit affichage du sac à dos.

BARRE D'ESPACEMENT

Affiche un seul article du sac à dos. Quand vous appuyez sur cette touche une deuxième fois, vous retournez au jeu principal.

H

tenir un objet et le cacher

F1

Carte.

F2

Permute entre Utiliser Feu ou ENTER pour accéder aux icônes.

F3

Permute entre l'icône affichée dès que vous entrez en contact avec un objet ou après avoir d'abord appuyé sur le bouton Feu.

F4

Permute entre le mouvement dans 8 directions et le mouvement dans 4 directions.

0-9 (numérique)

Savegarde/charge un jeu après que le sortilège approprié ait été jeté.

TOUCHE DE CURSEUR

HAUT/BAS

Faire un zoom sur/reculer de la carte.

CLR/HOME

Centrer l'affichage de la carte (ST).

DEL

Centrer l'affichage de la carte (Amiga)

S

Sauvegarder la position dans le jeu (disponible seulement si vous avez assez d'argent).

L

Charger une position de jeu sauvegardée.

SPEEDBALL II

LOADING

AMIGA

Insert your disk into the drive and turn on the computer. The game will then autoboot.

ATARI ST

Insert your disk into the drive and turn on the computer. The game will then autoboot.

GETTING STARTED

1 PLAYER GAME

Takes you to the SELECT MATCH screen.

2 PLAYER GAME

Takes you straight into a game between two teams of equal abilities, either as a solo match, or the best of three, or the best of five. Plug joystick 1 (Blue team) into Port 1; plug joystick 2 (Red team) into the mouse port. The teams change ends at half-time.

DEMO GAME

If you don't make any selections, the game enters demo mode automatically after a short time.

Press ESC to exit the demo.

REPLAY GOALS

Use this to replay your saved goals.

SELECT MATCH

KNOCKOUT

This takes you into a match against the computer, via the gym. If you want to miss training, just press the ESC key on the gym screen to go to the game. In a knockout game you face a series of ever-tougher teams and continue playing until you lose.

You cannot load or save a knockout game.

LEAGUE

In both League and Cup you control Brutal Deluxe in Division 2. Each season lasts for 14 weeks: if you finish in first place you are promoted: if you finish

second you enter a playoff against the team second from bottom in the First Division; 10 points are awarded for a win and 5 points for a draw, plus 1 for every 10 you score: point difference is significant if you tie on points with another team.

CUP

This is a knockout tournament which consists of 4 rounds. In each round you play one match over 2 legs. If you draw you play a decider. One player only.

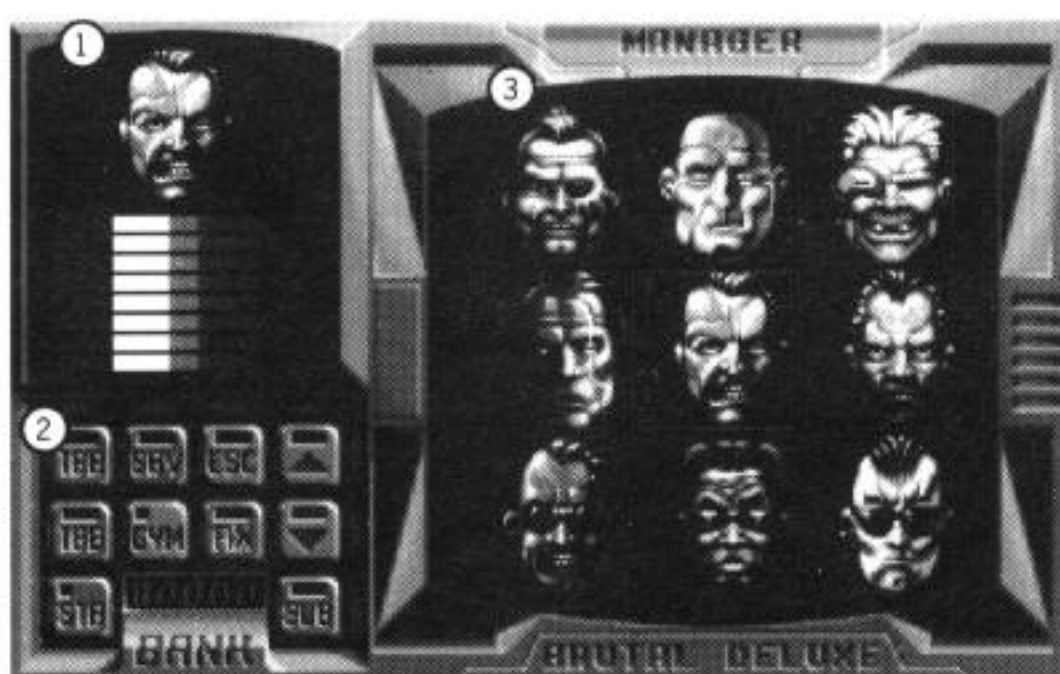
PRACTICE

This is like an instant game, except that there's no opposition: it's just you, the ball, and as much time as you need to perfect those trick shots and passes.

Cup and League Sub Menu

- New Game - Starts a new game
- Team Game - A new game where you play as the team manager and the computer controls the team on the pitch.
- Load Game - Load a previously saved game

MANAGEMENT



- ① Player attribute panel
- ② Keyboard
- ③ The squad

The management side of Speedball 2 allows you to strengthen your squad of 12 (nine team members and three subs) by buying and selling players and improving their attributes. At the start of the game you have an amount of money in the bank. This screen allows you to select the gym or transfer screens, examine the attributes of Brutal Deluxe and their opponents, and make substitutions. To activate a key, highlight it and press fire. The players' positions are indicated by letters next to their pictures.



Play game



Both teams' relative attributes in the next match. By gauging their strengths, you can train your players accordingly.



Match statistics. Will not be operational until match has been played



Go to the GYM



Go to the TRANSFER screen (only if there are players on the market)



Cycle through players



Cycle through players



(League) View League table



(Cup) View fixtures



Save game - ensure you have a blank disk available

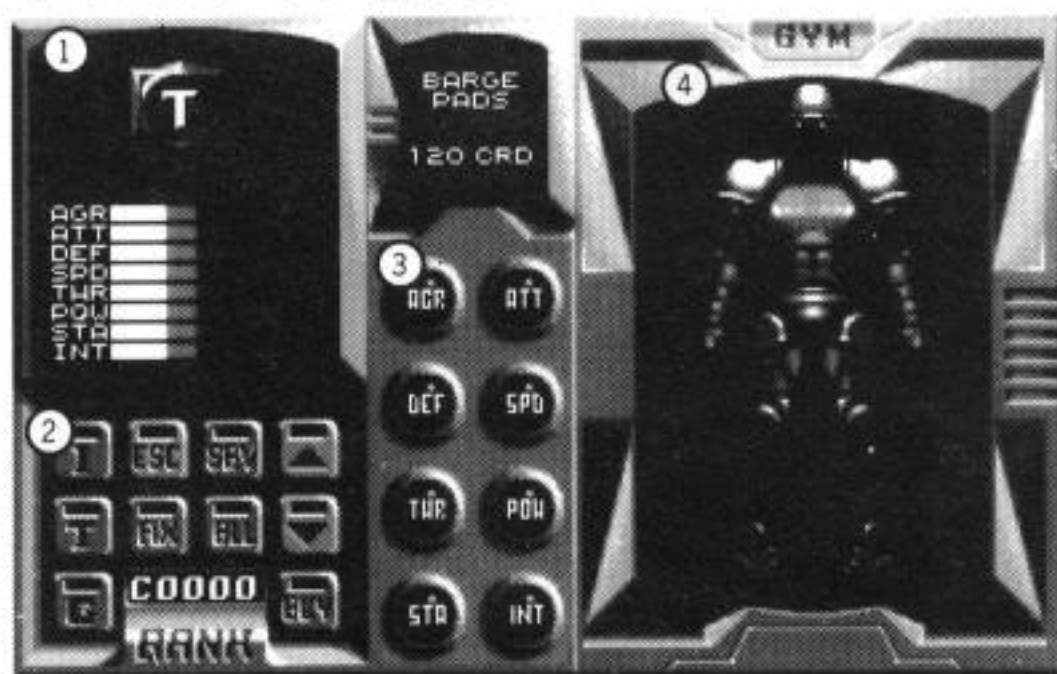


Substitute a player (see 'Changing team position' below)

CHANGING TEAM POSITION

To do this, firstly select the player you wish to move by highlighting him and pressing fire. Use the "Cycle" keys to select the player you wish to swap positions with and use the SUB key to make the substitution.

THE GYM



- ① Attributes panel
(Individual, Group or Team)
- ② Keyboard
- ③ Attribute buttons
- ④ Training panel

The gym screen allows you to improve your squad's attributes. These can be temporarily supplemented on the field with pieces of armour or tokens, but any work you do in the gym is permanent.

You can enhance just one attribute for an individual player, or improve all the attributes for the whole team, or everything in between. In order to train the squad, first select who you want to train using the keyboard: Individual players, Groups of players (Defence, Midfield, Attack, Subs) or the whole Team - see GYM KEYBOARD, below. If you want to improve all eight attributes (see ATTRIBUTES box, below), select the ALL key. If you want to improve specific areas (such as

aggression or power), move the joystick right until you reach the Attribute buttons. Highlight the attribute you want to improve and press fire (this illuminates the corresponding area on the training panel). Finally, select BUY on the keyboard or press attribute button again and the cost is automatically deducted.

GYM KEYBOARD

The FIX (fixture) key is the same as for the MANAGER screen. The other keys have the following functions:



Train Individual players



Train Group



Train Team



Return to MANAGER screen.
If you're playing an INSTANT game, ESC takes you into the match.



Cycle through individual players/groups



Cycle through individual players/groups



Increase All attributes by 10 units



Buy individual attributes

ATTRIBUTES

A player's attributes determine his/her individual strengths during a match.



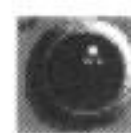
AGR - AGGRESSION: Defines whether player will attack or avoid opponent in his area. Aggressive players go off and fight their opponents rather than actually playing the game.



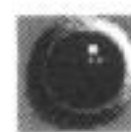
ATT - ATTACK: This determines how successful you are when trying to take the ball from an opponent.



DEF - DEFENCE: The stronger this is, the harder it is for someone to take the ball from you.



SPD - SPEED: Determines your speed, slide and jumping distance.



THR - THROWING: Determines throwing ability.



POW - POWER: A player with more power tackles harder and injures his opponent more severely.



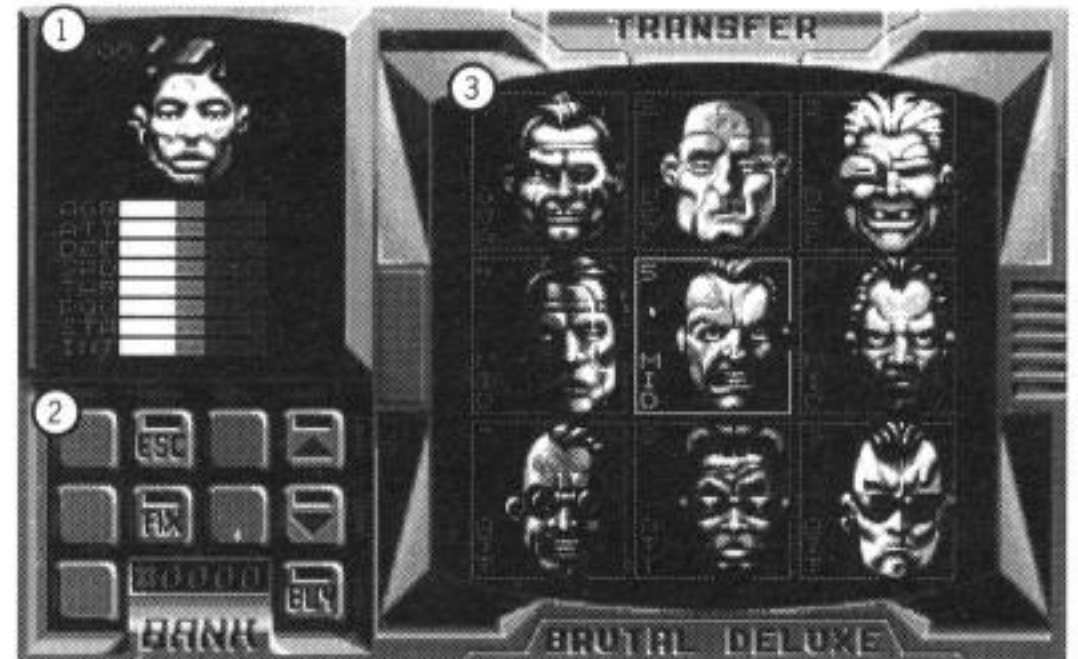
STA - STAMINA: This is a defence against POWER. A player with high stamina will be injured less severely when tackled.



INT - INTELLIGENCE: Controls prediction of player position or ball, reaction time, and how far the player can look around him. A smart squad has quicker reactions and moves into intelligent attacking positions more frequently.

THE TRANSFER SCREEN

- ① Star Players panel
- ② Keyboard
- ③ The squad



The transfer screen allows you to purchase any of the Star Players available, in exchange for a member of your own team and a cash fee. Star Players are characterised by their great strength in all departments and can have higher attributes than normal team members.

To buy a Star Player, move the up and down cursor arrows until the player you wish to purchase appears in the Star Player panel. Move the joystick right until you highlight the player you wish to transfer from your own squad, and press fire. Finally, highlight the BUY key, and press fire: money is automatically deducted and the Star Player should now appear as a member of your team. If nothing happens, you can't afford the transaction, or you are trying to buy a player into the wrong position.

TRANSFER KEYBOARD

The STA (statistics) key is the same as for the MANAGER screen. The other keys have the following functions:



Return to MANAGER screen



Cycle through players on offer



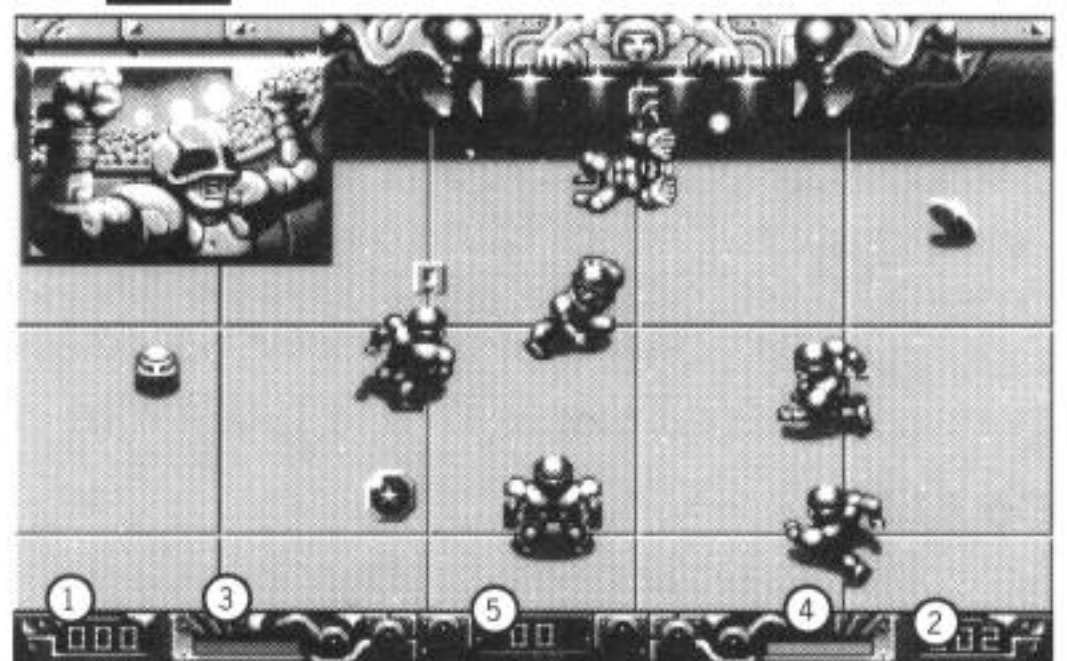
Cycle through players on offer



Buy player

PLAYING A MATCH

- ① Blue team score
- ② Red team score
- ③ Player energy (blue)
- ④ Player energy (red)
- ⑤ Time remaining (seconds)



Speedball 2 is played over two halves lasting 90 seconds each. Teams swap ends at half time: the action starts when the ball is launched into play in the centre of the pitch. This happens at the beginning of each period, or after a goal, or after a player has been substituted. The object of the game is to score more points than your opponent - but how you do it is up to you

CONTROLLING YOUR PLAYERS

You control the player on your team who is nearest the ball; this is your control player (CP). He/she will be highlighted with an arc in your team's colour above his head. When the player has the ball he will have a letter above his head denoting his group position: A- centre forward; M - midfield; D - defence; W - winger; G - goalkeeper. Each member of the team can move and throw the ball in eight directions. To throw the ball, press the fire button: a short press releases it at waist height, a longer press means the ball is thrown high in the air. In addition, a subtle amount of 'aftertouch' can be applied to the ball after it has been thrown by moving the joystick up or down, left or right: this means you can direct the ball anywhere you want to.

If your team is not in possession, pressing the fire button can have one of three effects. If the ball is in the air near your CP, he/she will jump to catch it. If the ball is on the ground or at waist height, your player will slide to intercept it. If a member of the opposing team has the ball, pressing fire will attempt a tackle.

THE GOALKEEPER

The goalkeeper is controlled when he is CP. When roving away from the goal-line he can jump up and catch the ball, throw it and tackle as normal; additionally, when the ball is moving, pressing fire with joystick left or right causes him to dive for the ball. However, he can't travel outside his own 'goal area'

TACKLING

Successful tackles depend on the relative attack/defence attributes of the two players involved; if you win the tackle, your opponent loses energy, and vice versa. Tackling a player also reduces his/her attributes. You can tackle any player at any time - even off the ball. Players are most vulnerable when jumping and facing away from you.

INJURIES/SUBSTITUTIONS

When their energy is reduced to zero, players are unable to move and have to be stretchered off by the attendant RoboDocs; a substitute is brought on as a replacement. For every player you injure you score 10 points. Substituted players' attributes do not reset to their starting levels after a match.

SAVING AND LOADING THE GAME

Games can only be saved and loaded when playing in the League or Cup competitions. Ensure that you have a blank disk available.

Press SAV when in Manager screen. Screen says "Please insert game save disk". Press fire to save, ESC key to abort. Any previous information will be overwritten. You can save one League or one Cup per disk.

GOALS

Scoring a goal has two important benefits: firstly, it gives you 10 points. To help you know where the goal is when you can't actually see it, there are two white markers

at the top of the screen, or at the bottom depending on which half of the pitch you are in. Each goal is followed by an action replay. Insert a new, formatted disc before a match if you wish to save out your goals. You can save up to 9 replays on each disk. Just press a key from 1 to 9 during the replay. To cancel a replay press fire.

OTHER BONUSES AND EQUIPMENT

Points can also be scored by INJURING PLAYERS, or by using the BOUNCE DOMES and STARS. Scores can be multiplied by gaining control of the SCORE MULTIPLIER.



BOUNCE DOMES: Two on the pitch: 2 points every time you hit them.



STARS: Five for each team: light them to score 2 points each. The team playing upfield hits the cluster at the top left; the team playing down hits the group at the bottom right. A 10-point bonus is awarded for lighting all five at once. Teams can 'turn off' each other's stars, this subtracts 2 points from opponents score. Targets are reset at half time.



THE SCORE MULTIPLIER: This is a simple way to increase every score you make by up to 100%. To activate the Score Multiplier, throw the ball up the ramp. Your opponents can regain control by throwing the ball up the ramp themselves: two throws cancel out your advantage, another two increase their score by 100%. Red/blue lights on top of the SM signal who is in control and by how much. The Score Multiplier also affects the electrobounce (see below).



ELECTROBOUNCE: There are four ElectroBounce units: when you throw the ball against one of them, the ball becomes electrified and stays electrified until it comes to a complete stop. When electrified, the ball will tackle the first opponent it hits. If you retain possession of the ball after it has tackled an opponent it will remain electrified. If the opposition take possession or the ball stops moving it will be cancelled. The SM (Score Multiplier) affects the electrified ball as follows; if you have one light lit it will tackle two opponents; if you have two lights lit it will tackle three opponents. Opponents can steal the electrified ball by tackling the player who is holding it.



WARP GATE: Four warp gates (two in each half) transport the ball from one side of the pitch to the other. They can be an effective way to disorient your opponent!

INJURING PLAYERS: A team is awarded 10 points for every opponent who has to be stretchered off.

POINTS TABLE

This is a summary of the points system. Standard (Std) points scores can be increased by using the Double Playfield feature once (+50%) or twice (+100%).

	Std	+DP1	+DP2
GOALS	10	15	20
ONE STAR	2	3	4
5-STAR BONUS	10	15	20
BOUNCE DOMES	2	3	4
INJURE PLAYER	10	15	20

PICK-UPS

There are two basic kinds of pick-up on the Speedball 2 pitch: tokens and armour/weaponry.

TOKENS

Tokens affect the entire team, and almost all of them are fixed by a time limit of 6 seconds. Collecting one which operates on a timer cancels any currently active token.



FREEZE TEAM: Freezes opponents for a limited period



REVERSE JOYSTICK: Reverses opponents' joystick controls (two-player game only)



REDUCE TEAM: Reduces all opponents' attributes to minimum



INCREASE TEAM: Increases all your players' attributes to maximum



MANIC: Increases both teams' attributes to maximum



SLOW TEAM: Reduces all opponents' speed ratings to minimum



GRAB BALL: Gives you possession of the ball



TRANSPORT: Transports the ball to your centre forward



GOAL DOOR: Prevents the ball entering your goal



SHIELD: Makes your team immune to tackles



FULL ENERGY: Boosts a single player's energy and attributes to initial values



ZAP TEAM: Tackles all on-screen opponents, reducing their attributes as if a player had tackled them



COINS: Coins aren't strictly tokens, but they are worth a 100 credits (200 in a cup match). Computer teams can pick them up, but don't use them, except to restore injured players attributes, preferring to invest their money overseas. As a result, they can't buy Star Players or enhance their attributes.

ARMOUR AND WEAPONRY

Items of hardware affect individual players and are found lying on the pitch at various intervals. Both teams can pick them up and benefit from their effect, until they're tackled and forced to drop them. Items can be picked up a maximum of twice only.



BOOTS:
enhance speed



HELMET:
greater intelligence



CHESTPLATE:
increases defensive ability



SHOULDER:
stronger attacking ability



GLOVE:
increases power



BOTTLE:
a glucose solution providing extra stamina



ARMPLATE:
gives greater throwing ability



BITMAP SHADES:
enhances aggression

CONTROL SUMMARY

Players can move, throw, slide and tackle in 8 directions, and apply aftertouch to the ball. Pressing the fire button has varying effects according to the circumstances:

- | | | |
|----------------------|---|---------------|
| (in possession) | - | THROW BALL |
| (not in possession) | - | TACKLE |
| (ball on the ground) | - | SLIDE |
| (ball in the air) | - | JUMP FOR BALL |

KEYS

- | | | |
|---------------|---|--|
| ESC | - | Escape to main menu |
| F | - | Fast Mode (team manager) |
| ANY OTHER KEY | - | Pauses the game - press any key to release |

SPEEDBALL II

LADEN

AMIGA

Diskette in das Laufwerk geben und den Computer einschalten.
Das Spiel wird dann automatisch gestartet.

ATARI ST

Diskette in das Laufwerk geben und den Computer einschalten.
Das Spiel wird dann automatisch gestartet.

DER START

1 PLAYER GAME (ein Spieler)

Bringt Sie zum Schirm, auf dem ein Spiel gewählt werden kann.

2 PLAYER GAME (zwei Spieler)

Bringt Sie direkt in ein Spiel zwischen zwei Mannschaften von gleicher Spielstärke.
Schließen Sie Joystick 1 (blaue Mannschaft) in Öffnung 1 an und Joystick 2 (rote Mannschaft) in der Maus-Anschlußöffnung. Die Mannschaften wechseln nach der Halbzeit die Seiten. Vgl. DAS EIGENTLICHE SPIEL.

DEMO GAME

Wenn Sie keine Wahl treffen, geht das Programm nach kurzer Zeit automatisch in den Demonstrationsmodus über. Drücken Sie die ESC-Taste, um zum Wahlschirm zurückzukehren.

TORE WIEDERHOLEN

Verwenden Sie diese Option, um gespeicherte Tore zu wiederholen.

WAHL EINES SPIELS

KNOCKOUT

Dies bringt Sie direkt in ein Spiel gegen den Computer, über den Trainingsplatz (vgl. dort). Wenn Sie die Trainingsphase überspringen wollen, brauchen Sie nur Feuer auf dem Trainingsplatz-Schirm zu drücken, um sofort in die Spielhandlung einzusteigen. Im Knockout-Modus werden Sie mit einer Reihe immer stärker werdender Mannschaften konfrontiert, bis Sie verlieren (vgl. DAS EIGENTLICHE SPIEL): auf diese Weise können Sie sich mit dem Spiel vertraut machen, ohne gleich ein Liga- oder Pokalspiel spielen zu müssen. Knockout-Spiele können nicht gespeichert und daher auch nicht geladen werden.

LEAGUE (Liga)

In Liga- wie auch Pokalspielen kontrollieren Sie die Mannschaft von Brutal Deluxe - einer der weniger favorisierten Mannschaften der zweiten Liga. Jede Saison dauert 14 Wochen: haben Sie sich auf den ersten Platz vorgearbeitet, so steigen Sie auf, belegen Sie den zweiten Platz, so spielen Sie ein Ausscheidungsspiel gegen die vorletzte Mannschaft der

ersten Liga; liegen Sie am Tabellenende, so müssen Sie für den Rest Ihres Lebens mit dieser Schande fertigwerden. Zehn Punkte werden pro Sieg vergeben und fünf Punkte für ein Unentschieden, plus einem Bonuspunkt für jeweils zehn erworbene Punkte; das Torverhältnis ist ausschlaggebend, wenn Sie denselben Punktestand wie eine andere Mannschaft erreicht haben.

CUP (Übung)

Dies ist ein simples Ausscheidungsspiel, das über vier Runden geht. In jeder Runde spielen Sie ein Spiel über zwei Etappen. Bei Unentschieden spielen Sie ein Ausscheidungsspiel. Nur für einen Spieler.

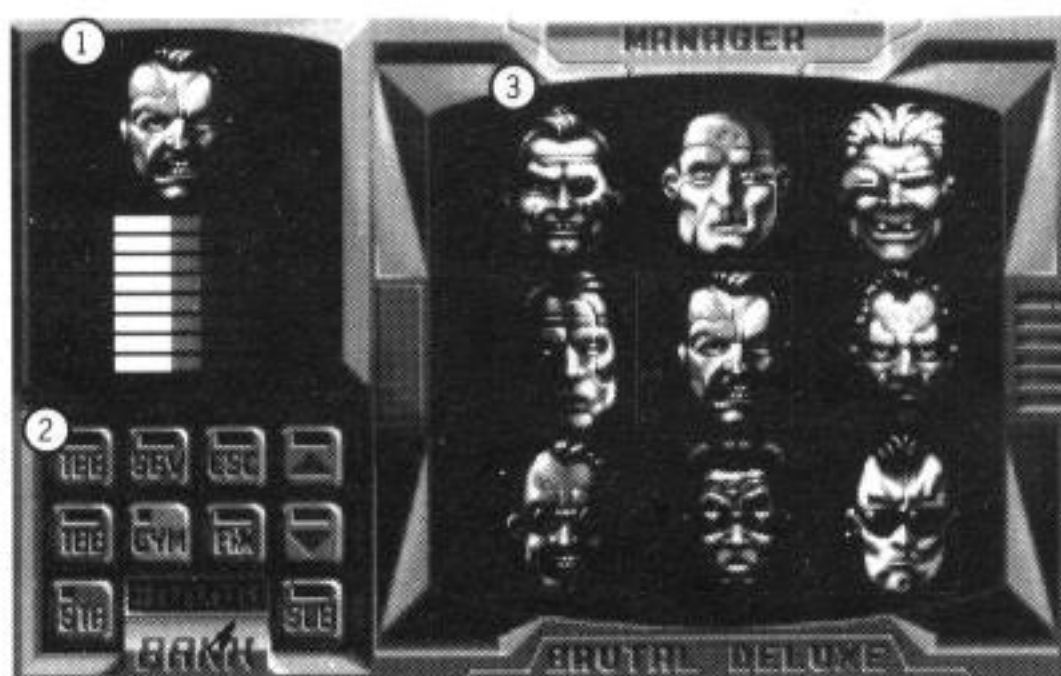
PRACTICE

Dies ist einem Knockout-Spiel vergleichbar, nur gibt es keinen Gegner. Nur Ihre Mannschaft, die Kugel und so viel Zeit wie Sie brauchen, um die Würfe und Pässe beherrschen zu lernen.

Pokal und Liga-Untermenü

- New Game - Startet ein neues Spiel
- Team Game - Ein neues Spiel, bei dem Sie die Rolle des Trainers übernehmen und der Computer die Mannschaft auf dem Rasen steuert.
- Load Game - Lädt ein vorher gespeichertes Spiel.

MANAGEMENT



- ① Spielerstatistiken
- ② Tastatur
- ③ Die Mannschaft

Mit Hilfe dieses Schirms können Sie die Spielstärke Ihrer Mannschaft, die aus zwölf Spielern besteht, neun Spielern und drei Ersatzspielern, durch Einkauf und Verkauf von Spielern und die Verbesserung der Mannschaftsstatistiken bedeutend vergrößern. Zu Beginn des Spiels haben Sie 1000 Kreditpunkte auf Ihrem Bankkonto. Dieser Schirm (MANAGER) erlaubt Ihnen, den Trainingsplatz oder den Transfer-Schirm zu wählen; Sie können auch alle Spielerstatistiken von Brutal Deluxe und ihrem Gegner anschauen und können einen Austausch vornehmen. Um eine Taste zu aktivieren, heben Sie diese hervor und drücken Feuer. Die Positionen der Spieler sind durch Buchstaben neben ihrem Namen gekennzeichnet.



Spielbeginn



Die Statistiken für beide Mannschaften für das nächste Spiel. Wenn Sie die Stärken der gegnerischen Mannschaften anschauen, können Sie Ihr Team durch ein entsprechendes Trainingsprogramm vorbereiten.



Spiel-Statistiken. Können erst nach Ende des Spiels angeschaut werden.



Zum Trainingsplatz



Zum Transfer-Schirm (nur, wenn Spieler angeboten werden).



Spieler nacheinander anschauen



Spieler nacheinander anschauen



Liga-Übersicht



Pokal-Spielplan



Spiel sichern - überprüfen Sie, ob Sie eine Leere Diskette zur Verfügung haben.



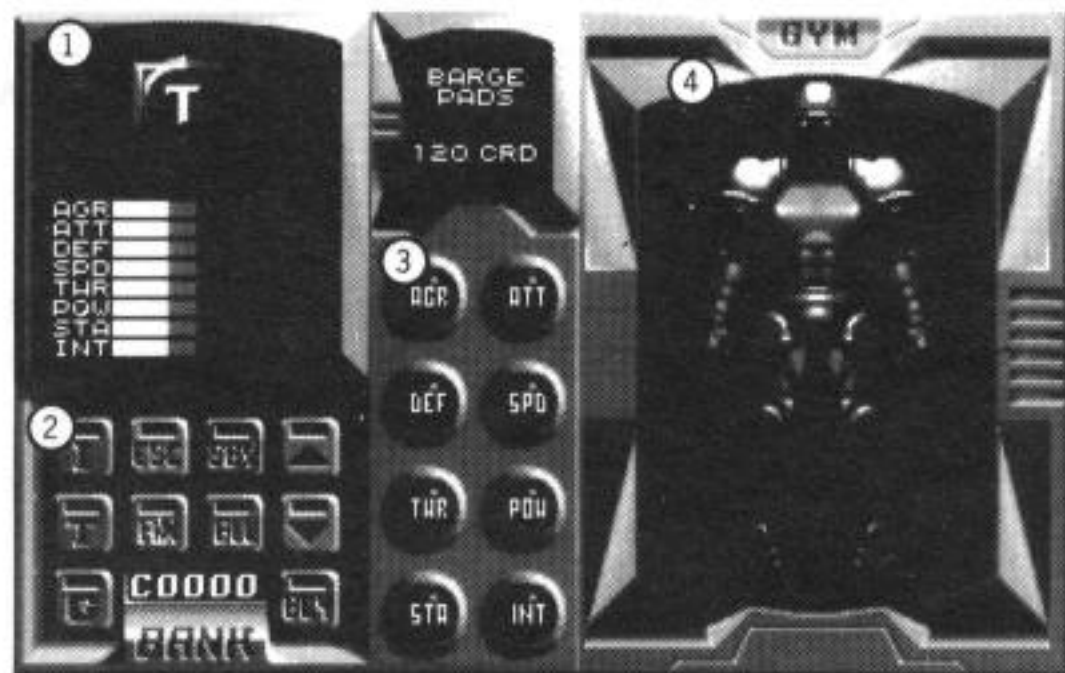
Einen Spieler ersetzen (vgl. unten unter »Änderung der Mannschaftsposition«).

ÄNDERUNG DER MANNSCHAFTSPOSITION

Um einen Spieler zu ersetzen, wählen Sie zuerst den Spieler, den Sie austauschen möchten und drücken Sie Feuer. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um den Spieler, dessen Position getauscht werden soll, zu wählen und benutzen Sie die SUB-Taste, um den Austausch durchzuführen.

THE GYM

(TRAININGPLATZ)



- ① Statistik-Tafel (Individueller Spieler, Gruppe oder Mannschaft)
- ② Tastatur
- ③ Spielstärken-Knopf
- ④ Trainingstafel

Mit Hilfe dieses Schirms können Sie die Spielstärken Ihres Teams verbessern. Dies kann für eine beschränkte Zeit auf dem Spielfeld durch bestimmte Waffen oder Gutscheine erfolgen, doch Arbeit, die im Trainingsplatz geleistet wird, ist auf lange Zeit wirksam.

Sie können entweder eine der Spielstärken für einen individuellen Spieler verbessern, oder alle für die gesamte Mannschaft, wie auch den gesamten Bereich, der dazwischen liegt. Um eine Trainingsrunde mit der Mannschaft durchzuführen, wählen Sie zuerst mit Hilfe der Tastatur, wer daran teilnehmen soll: einzelne Spieler, Gruppen von Spielern (Verteidigung, Mittelfeld, Angriff oder Ersatzspieler) oder die gesamte Mannschaft (vgl. TASTATUR unten). Wenn Sie alle acht Spielstärken (vgl. SPIELSTÄRKEN-KASTEN) verbessern wollen, dann wählen Sie die ALL-Taste. Wenn Sie die Stärke Ihrer Mannschaft in bestimmten Bereichen verbessern wollen (wie z.B. Angriffsstärke oder Kraft), dann bewegen Sie den Joystick nach rechts, bis Sie den Spielstärken-Knopf erreichen. Heben Sie die Spielstärken, die Sie verbessern möchten, hervor und drücken Sie Feuer (dies läßt den entsprechenden Bereich auf der Trainingstafel aufleuchten). Zum Schluß wählen Sie BUY auf der Tastatur und die Kosten werden automatisch von Ihrem Bankkonto abgebogen.

TASTATUR FÜR DEN TRAININGSPLATZ

Die Spielaufstellungs-Taste hat die gleiche Funktion wie auf dem Manager-Schirm. Die anderen Tasten haben folgende Funktionen:



Training einzelner Spieler



Training einer Gruppe



Mannschaftstraining



Zurück zum Manager-Schirm. Wenn Sie ein Knockout-Spiel spielen, so gehen Sie mit dieser Taste zum Spiel über.



Individuelle Spieler oder Gruppen anschauen.



Individuelle Spieler oder Gruppen anschauen.



Alle Spielstärken um 10 Einheiten verbessern.



Einzelne Spielstärken einkaufen

SPIELSTÄRKEN

Die Spielstärke eines Spielers bestimmt sein individuelles Verhalten während des Spiels. Sie könnten zum Beispiel glauben, daß Geschwindigkeit für Angriffs- und Verteidigungszwecke ausschlaggebend ist. Mit dem Spielstärke -Knopf können Sie sich eine Mannschaft nach Ihren eignen Wünschen zusammenstellen.



AGR - AGGRESSION: bestimmt, ob ein Spieler angreift oder seinem Gegenspieler ausweicht. Aggressive Spieler konzentrieren sich auf ihre Gegenspieler und nicht so sehr auf das Spiel selbst.



ATT - ANGRIFF: Dies bestimmt, wie erfolgreich Sie in Ihrem Versuch sind, dem Gegner die Kugel abzunehmen.



DEF - VERTEIDIGUNG: Je stärker Ihre Verteidigung ist, desto schwieriger ist es für Ihren Gegenspieler, in Ballbesitz zu kommen.



SPD - GESCHWINDIGKEIT: Bestimmt Ihre Geschwindigkeit und Sprungweite.



THR - WERFEN: Spieler, die gut werfen können, sind für eine Mannschaft von großer Bedeutung.



POW - KRAFT: Ein Spieler mit mehr Kraft führt ein härteres Tackling aus und fügt seinen Gegenspieler mehr Verletzungen zu.

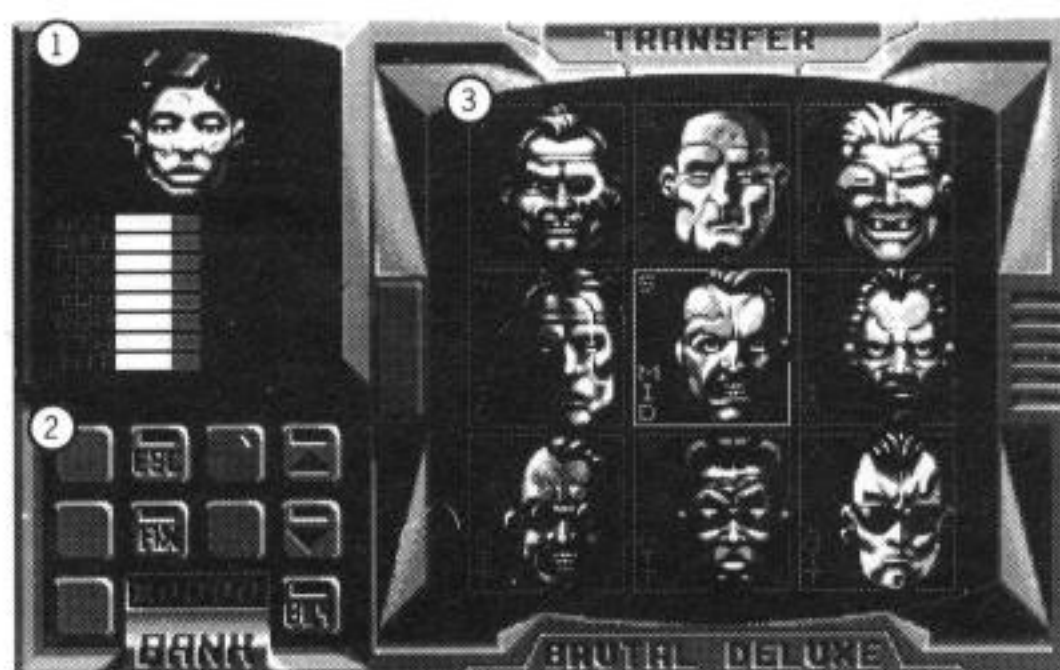


STA - AUSDAUER: damit können Sie sich gegen die Kraft eines Gegenspielers schützen. Ein Spieler mit großer Ausdauer wird weniger schwer verwundet.



INT - INTELLIGENZ: Beeinflusst die Vorwegnahme von Spieler- oder Ballposition, Reaktionszeit und welche Übersicht der Spieler über die Vorgänge auf dem Spielfeld hat. Ein intelligentes Team hat schnellere Reaktionen und nimmt häufiger bessere Angriffsstellungen ein.

DER TRANSFER-SCHIRM



- ① Tafel der Spielerstars
- ② Tastatur
- ③ Die Mannschaft

Auf dem Transfer-Schirm können Sie beliebige Spielasse, die im Austausch gegen einen Spieler Ihrer Mannschaft zur Verfügung stehen, für eine bestimmte Summe kaufen. Spielerstars zeichnen sich durch ihre große Spielstärke in allen Bereichen aus und können besondere Spielstärken haben.

Um einen Starspieler zu erwerben, bewegen Sie die Pfeiltasten, bis der Spieler, den Sie kaufen möchten, auf der Starspielertafel erscheint. Führen Sie dann den Joystick nach rechts, bis der Spieler Ihrer Mannschaft, den Sie austauschen möchten, hervorgehoben ist und drücken Sie dann Feuer. Abschließend heben Sie die BUY-Taste hervor und drücken Feuer: die erforderliche Geldsumme wird automatisch abgebucht, und der Spielerstar sollte nun als ein Mitglied Ihrer Mannschaft aufgeführt sein. Falls dies nicht geschieht, stand Ihnen die erforderliche Summe nicht zur Verfügung oder Sie haben versucht, den Spieler für die falsche Position einzukaufen.

TRANSFER-TASTATUR

Die Statistik-Taste hat die gleiche Funktion wie auf dem Manager-Schirm. Die anderen Tasten haben folgende Funktionen:



Rückkehr zum Manager-Schirm



Gehen Sie die zur Verfügung stehenden Spieler durch.

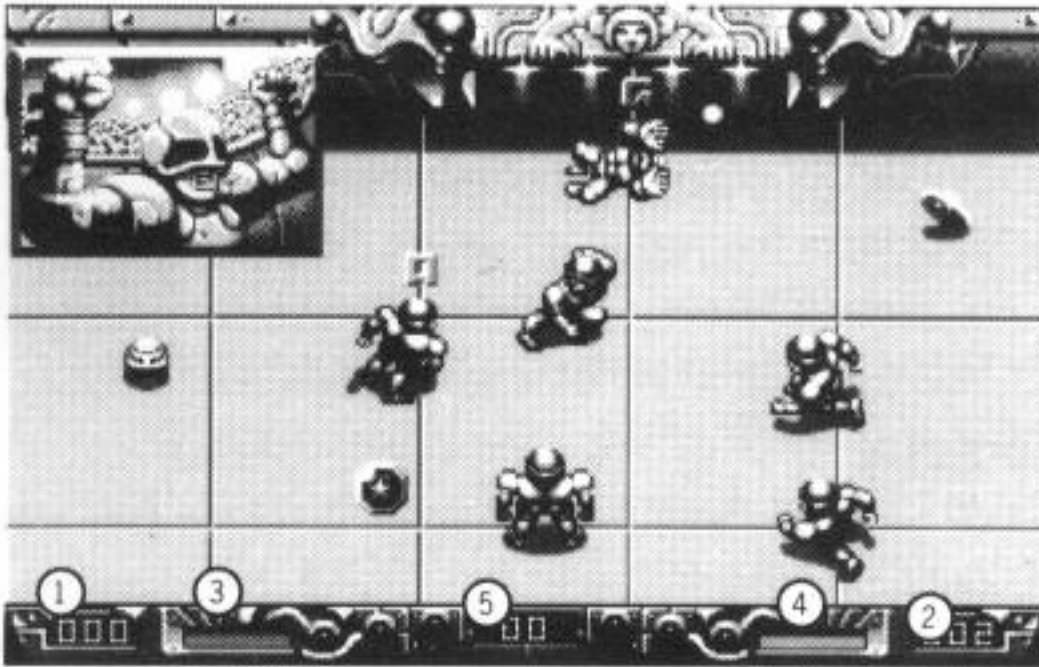


Gehen Sie die zur Verfügung stehenden Spieler durch.



Spieler kaufen.

DAS EIGENTLICHE SPIEL



- ① Punktestand der blauen Mannschaft
- ② Punktestand der roten Mannschaft
- ③ Ausdauer der Spieler (blau)
- ④ Ausdauer der Spieler (rot)
- ⑤ Noch verbleibende Zeit (in Sekunden)

Speedball 2 wird über zwei Spielabschnitte gespielt, die jeweils 90 Sekunden dauern. Nach der Halbzeit werden die Seiten gewechselt. Das Spiel beginnt, wenn der Ball in die Mitte des Spielfelds eingeworfen wird. Dies geschieht zu Beginn jeder Halbzeit, nach einem Tor oder nachdem ein Spieler ausgetauscht wurde. Ziel des Spiels ist es, mehr Punkte als der Gegner zu erzielen. Aber wie Sie das erreichen, ist Ihre Sache (vgl. unten PUNKTE).

KONTROLLE IHRER MANNSCHAFT

Sie steuern den Spieler Ihrer Mannschaft, der der Kugel am nächsten ist; dies ist Ihr Steuerspieler (CP). Er wird durch einen Bogen in Ihren Mannschaftsfarben über seinem Kopf gekennzeichnet. Ist der Spieler in Kugelbesitz, so erscheint über seinem Kopf ein Buchstabe, der seine Position angibt: A - Mittelstürmer; M - Mittelfeldspieler; D - Verteidigung; W - Flügel; G - Torwart. Jedes Mitglied der Mannschaft kann die Kugel in acht verschiedene Richtungen bewegen und werfen. Um die Kugel zu werfen, drücken Sie Feuer: ein kurzer Druck wirft die Kugel in Hüfthöhe, ein längeres Drücken wirft die Kugel hoch in die Luft. Zusätzlich können Sie noch eine Art »Nachbehandlung« nach dem Wurf anwenden, indem Sie den Joystick nach rechts oder links bewegen: dies bedeutet, daß Sie die Kugel in jede gewünschte Richtung bewegen können. Wenn Ihre Mannschaft nicht im »Kugelbesitz« ist, hat das Drücken des Feuerknopfs eine der drei folgenden Wirkungen. Befindet sich die Kugel in der Nähe des von Ihnen gesteuerten Spielers in der Luft, so springt dieser Spieler, um sie zu fangen. Befindet sich die Kugel auf dem Boden oder in Hüfthöhe, so wird Ihr Spieler die Kugel abfangen. Hat ein Spieler der gegnerischen Mannschaft die Kugel in seinem Besitz, so führt das Drücken des Feuerknopfs ein Tackling aus.

DER TORWART

Der Torwart kann dann gesteuert werden, wenn er »CP« ist. Er kann sich von der Torlinie fortbewegen, hochspringen, um die Kugel abzufangen, sie werfen und wie normal angreifen.

Zusätzlich kann er auch, wenn er sich auf der Torlinie befindet, nach der Kugel tauchen, wenn Sie Feuer mit Joystick rechts oder links drücken. Doch kann der Torwart nicht über seinen eigentlichen Torraum hinausgehen

TACKLING

Erfolgreiches Tackling hängt von der relativen Angriffs- oder Verteidigungsstärke der beiden beteiligten Spieler ab: wenn Sie das Tackling gewinnen, verliert Ihr Gegner an Ausdauer und umgekehrt. Tackling reduziert auch die Spielstärke des Spielers. Sie können jeden Spieler zu jeder Zeit angreifen - auch wenn er nicht im Kugelbesitz ist. Spieler sind in einer besonders verletzlichen Stellung, wenn sie hochspringen oder Ihnen den Rücken zukehren.

VERLETZUNGEN/AUSTAUSCH

Wenn ihre Ausdauer auf Null gesunken ist, sind die Spieler unfähig, sich zu bewegen und müssen von den bereitstehenden Robo-Doktoren auf einer Bahre davongetragen werden: ein Ersatzspieler wird nun auf dem Spielfeld erscheinen. Für jeden Spieler, dem Sie Verletzungen zufügen können, erhalten Sie zehn Punkte. Ersetzte Spieler gehen nicht automatisch zu den bei Spielbeginn festgesetzten Spielstärken zurück.

SPEICHERN UND LADEN DES SPIELS

Nur Spiele, die im Liga- oder Pokalmodus gespielt werden, können gespeichert und geladen werden. Halten Sie eine leere Diskette bereit.

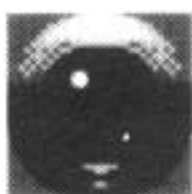
Drücken Sie die SAV-Taste auf dem Manager-Schirm. Auf dem Schirm erscheint nun die Aufforderung »Please insert game save disk«. Geben Sie Ihre leere Diskette ein und drücken Sie Feuer, um den Speichervorgang zu starten. Die ESC-Taste bricht den Vorgang ab. Alle vorher gespeicherten Informationen werden durch das Speichern gelöscht. Sie können pro Diskette nur eine Liga oder eine Pokalausscheidung speichern.

TORE

Das Erzielen von Toren hat zwei wichtige Funktionen: erstens erhalten Sie 10 Punkte. Damit Sie wissen, wo sich das Tor befindet, wenn es außerhalb Ihres Sichtbereichs ist, sind zwei weiße Markierungen oben oder unten, je nachdem in welcher Hälfte des Spielfeldes Sie sich befinden, am Bildschirm angebracht. Jedes gefallene Tor wird sofort in Zeitlupe wiedergegeben. Geben Sie eine leere, formatierte Diskette ein, wenn Sie Ihre Tore speichern wollen. Bis zu neun Zeitlupen-Aufzeichnungen können pro Diskette gesichert werden. Drücken Sie einfach eine der Tasten von 1 bis 9 während der Zeitlupen-Aufzeichnung gezeigt wird. Um eine Aufzeichnung zu löschen, drücken Sie einfach Feuer.

ANDERE BONUSSE UND AUSRÜSTUNG

Punkte werden ebenfalls durch das Verletzen anderer Spieler erworben oder indem Sie die Prellkuppeln und Sterne einsetzen. Der Punktestand kann erheblich erhöht werden, indem Sie die Kontrolle über den Tor-Multiplikator gewinnen.



PRELLKUPPELN: Zwei sind auf dem Spielfeld vorhanden. Sie erhalten jedesmal zwei Punkte, wenn Sie sie treffen.



STERNE: Fünf für jede Mannschaft: Lassen Sie sie aufleuchten und Sie erhalten jeweils 2 Punkte. Die Mannschaft, die hochzu spielt, trifft die Sterngruppe oben links; die Mannschaft, die abwärts spielt, die Sterngruppe unten rechts. Ein Bonus

von 10 Punkten wird vergeben, wenn es Ihnen gelingt, alle fünf Sterne gleichzeitig aufleuchten zu lassen. Die Sterne können vom gegnerischen Team wieder ausgelöscht werden, dann werden zwei Punkte vom Stand des Gegners abgezogen. Während der Halbzeit werden die Ziele neu eingestellt.



DER TOR-MULTIPLIKATOR: Die ist eine einfache Art, um Ihren Punktestand beträchtlich zu erhöhen, bis zu 100 Prozent. Um den Tor-Multiplikator zu aktivieren, werfen Sie die Kugel auf die Rampe. Ihr Gegner kann die Kontrolle wiedergewinnen, indem er die Kugel die Rampe hinaufwirft: zwei Würfe heben Ihren Vorteil wieder auf, zwei weitere erhöhen den Stand des Gegners um 100 Prozent. Rote oder blaue Signale über dem SM-Zeichen geben an, wer die Kontrolle besitzt und welche Prozentsätze erzielt wurden. Der Tor-Multiplikator beeinflusst auch den Elektropreller (vgl. unten).



ELEKTROPRELLER: Vier dieser Einheiten sind vorhanden: wenn Sie die Kugel gegen eine davon werfen, wird die Kugel elektrisch aufgeladen, bis sie zum Halt kommt. Die elektrisch aufgeladene Kugel wird den nächsten Gegenspieler angreifen, den sie trifft. Bleiben Sie auch nach dem Tackling im Kugelbesitz, so bleibt die elektrische Ladung erhalten. Sie erlischt, wenn der Gegner in Kugelbesitz kommt oder die Kugel sich nicht mehr bewegt. Der Tor-Multiplikator beeinflusst die elektrisch aufgeladene Kugel folgendermaßen: bei einem eingeschalteten Signal werden zwei Gegner angegriffen, bei zwei eingeschalteten Signalen werden drei Gegenspieler angegriffen. Die gegnerische Mannschaft kann versuchen, die Kugel zu stehlen, indem sie den Spieler im Kugelbesitz angreifen.



KRUMMSCHIEBER: Vier Krummschieber (zwei in jeder Spielfeldhälfte) transportieren die Kugel von einer Seite des Feldes auf die entgegengesetzte Seite. Ein wirkungsvoller Trick, um den Gegner zu verwirren!

SPIELERVERLETZUNGEN: Eine Mannschaft erhält zehn Punkte, für jeden gegnerischen Spieler, der auf der Bahre davongetragen werden mußte.

PUNKTETAFEL

Dies ist eine Zusammenfassung des Punktwertsystems. Normale Punktstände können durch den ersten Einsatz des Tor-Multiplikators um 50 Prozent erhöht werden, beim zweiten Einsatz um 100 Prozent.

	NORMAL	SM1	SM2
TORE	10	15	20
EIN STERN	2	3	4
FÜNF-STERN-BONUS	10	15	20
PRELLKUPPELN	2	3	4
SPIELERVERLETZUNG	10	15	20

SCHNÄPPCHEN

Es gibt im Grunde zwei Arten von »Schnäppchen«, die Sie in diesem Spiel erwerben können: Gutscheine und Panzerung/Bewaffnung.

GUTSCHEINE

Gutscheine betreffen die gesamte Mannschaft und fast alle haben eine zeitliche Begrenzung ihrer Wirksamkeit auf sechs Sekunden. Der Erwerb eines Gutscheins, der auf Zeit läuft, löscht jeden momentan aktiven Gutschein.



FREEZE TEAM: Läßt die gegnerische Mannschaft für eine bestimmte Zeit erstarren.



REVERSE JOYSTICK: Kehrt die Kontrolle des gegnerischen Joysticks ins Gegenteil um (nur bei zwei Spielern).



REDUCE TEAM: Reduziert alle Spielstärken des Gegners auf ein Minimum.



INCREASE TEAM: Erhöht alle Spielstärken Ihrer Mannschaft auf ein Maximum.



MANIC: Erhöht die Spielstärken beider Mannschaften auf ein Maximum.



SLOW TEAM: Reduziert die Geschwindigkeit Ihres Gegners auf ein Minimum.



GRAB BALL: Bringt Sie in »Kugelbesitz«.



TRANSPORT: Gibt die Kugel an Ihren Mittelstürmer ab.



GOAL DOOR: Verhindert, daß die Kugel in Ihr Tor geht.



SHIELD: Macht Ihre Mannschaft immun gegen Tackling.



FULL ENERGY: Erhöht die Energie und Spielstärken der Spieler die anfänglichen Werte.



ZAP TEAM: Greift alle gegnerischen Spieler auf dem Schirm an und reduziert Ihre Spielstärken, als ob ein tatsächliches Tackling erfolgt sei.



COINS: Münzen sind genaugenommen keine Gutscheine, sind aber 100 Kreditpunkte wert (200 in einem Pokalspiel). Computer-Mannschaften können sie an sich nehmen, aber nur ausgeben, um die Spielstärke verwundeter Spieler wieder herzustellen, da sie es vorziehen, ihr Geld in Übersee zu investieren. Daher können sie keine Starspieler kaufen oder ihre Spielstärke verbessern.

WAFFEN UND PANZERUNG

Gegenstände haben Auswirkungen auf individuelle Spieler und liegen in unterschiedlichen Abständen auf dem Spielfeld herum. Beide Mannschaften können sie aufnehmen und ihre Funktion ausnutzen, bis sie angegriffen werden und den Gegenstand fallenlassen müssen. Gegenstände können bis zu zweimal aufgenommen werden.



BOOTS:
Erhöhen die Geschwindigkeit.



HELMET: Gibt größere Intelligenz.



CHESTPLATE:
Erhöht die Verteidigungsstärke.



SHOULDER : Erhöht die Angriffsstärke.



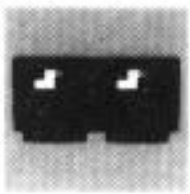
GLOVE: Erhöht die Kraft.



BOTTLE:
Eine Zuckerlösung,
die die Ausdauer erhöht.



ARMPLATE:
Gibt größere Wurffähigkeit.



BITMAP SHADES:
Erhöht die Aggressivität.

ZUSAMMENFASSUNG DER STEUERUNG

Spieler können sich in acht verschiedene Richtungen bewegen, werfen, gleiten und angreifen und zusätzlich die Kugel noch »nachbehandeln«. Das Drücken des Feuerknopfs hat unterschiedliche Wirkung, je nach Gegebenheit:

Im Kugelbesitz	-	WIRFT DIE KUGEL
Nicht im Kugelbesitz	-	TACKLING
Kugel auf dem Boden	-	GLEITEN
Kugel in der Luft	-	KUGEL FANGEN

TASTEN

- ESC - Zurück zum Hauptmenü
- F - Schnellmodus (Mannschaftstrainer)
- Alle anderen Tasten - Spielpause

SPEEDBALL II

CHARGEMENT

AMIGA

Insérez votre disquette dans l'unité de lecture et mettez l'ordinateur en marche. Le jeu se charge automatiquement.

ATARI ST

Insérez votre disquette dans l'unité de lecture et mettez l'ordinateur en marche. Le jeu se charge automatiquement.

POUR COMMENCER

1 **PLAYER GAMES (JEU A 1 JOUEUR)**

Vous amène à l'écran de SELECTION DE MATCH (SELECT MATCH)

2 **PLAYER GAME (JEU A 2 JOUEURS)**

Vous amène directement dans un match entre deux équipes de même niveau.

Branchez le joystick 1 (Equipe bleue) dans la Sortie 1; branchez le joystick 2 (Equipe rouge) dans la sortie de la souris. Les équipes changent de côté à la mi-temps. Voir POUR DISPUTER UN MATCH.

DEMO GAME (JEU DE DEMONSTRATION)

Si vous ne faites pas de sélection le jeu passe automatiquement en mode de démonstration après un court instant.

Appuyez sur ESC pour sortir de la démonstration.

REVOIR BUTS

Utilisez ceci pour revoir vos buts sauvegardés

SELECTION DE MATCH

KNOCKOUT (ELIMINATION)

Ceci vous amène dans un match contre l'ordinateur, en passant par le gymnase (voir LE GYMNASSE). Si vous voulez éviter l'entraînement, il vous suffit d'appuyer sur le bouton de tir quand l'écran de gymnase apparaît sur l'écran, ce qui vous permet de passer directement à l'action. Dans un match d'élimination vous faites face à une série d'équipes de plus en plus fortes et vous continuez à jouer jusqu'à ce que vous perdiez (voir POUR DISPUTER UN MATCH): c'est une façon de vous familiariser avec l'action sans avoir à participer à un match de championnat ou de coupe. Vous ne pouvez ni charger ni sauvegarder un match d'élimination.

LEAGUE (CHAMPIONNAT)

Pour le Championnat et pour la Coupe, vous contrôlez Brutal Deluxe - l'une des équipes les moins favorites de la Division 2. Chaque saison dure 14 semaines: si vous terminez à la première place vous êtes promu à la Première Division; si vous terminez à la seconde place, vous jouez un match contre l'équipe seconde à partir du bas de la Première Division; si vous terminez dernier, la honte vous poursuivra pendant le reste de votre carrière! Vous recevez 10 points pour un match gagné et 5 pour un match nul, plus 1 point par 10 points que vous avez gagnés; la différence des points est importante si vous vous trouvez à égalité de points avec une autre équipe. Voir MANAGEMENT.

CUP (COUPE)

Il s'agit d'un tournoi éliminatoire en 4 tours. A chaque tour vous jouez un match en 2 parties. Si vous êtes à égalité vous jouez jusqu'au but décisif. Un seul joueur.

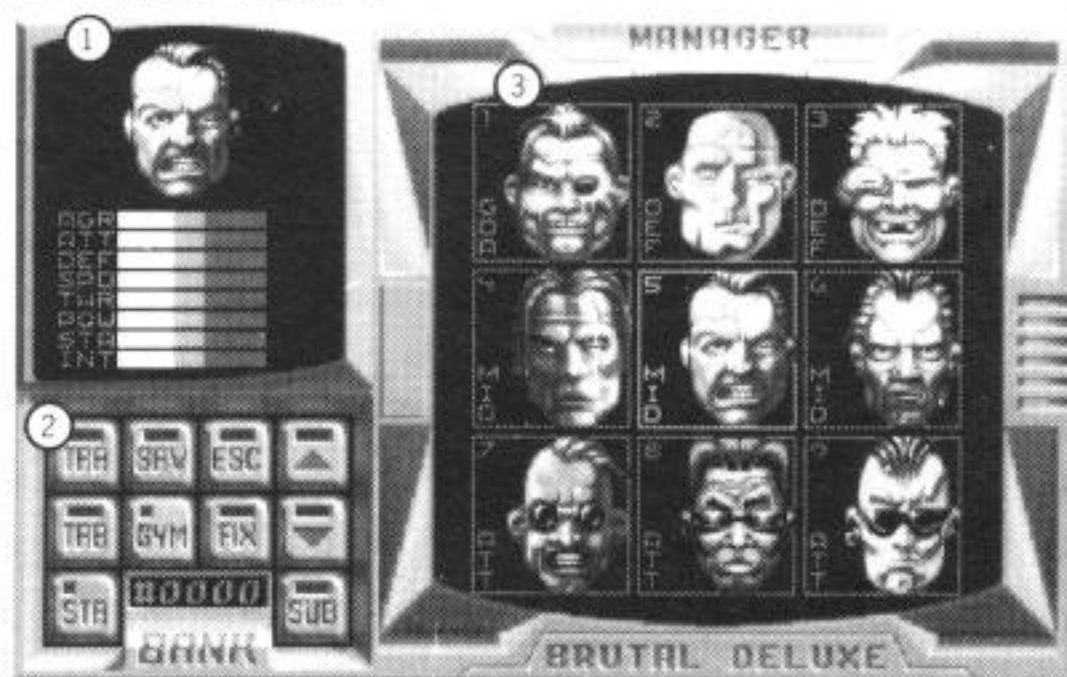
PRACTICE (ENTRAINEMENT)

Semblable à un match d'élimination, à l'exception du fait qu'il n'y a pas d'adversaire: il n'y a que vous, la balle, et autant de temps que vous voulez pour perfectionner ces tirs sophistiqués et ces passes.

Sous menu Coupe et Championnat

- New Game (Nouveau match) - Commence un nouveau match
- Team Game (Match d'Equipe) - Un nouveau match dans lequel vous êtes le manager de l'équipe et l'ordinateur contrôle l'équipe sur le terrain.
- Load Game (Charger Match) - Charge un match sauvegardé auparavant

MANAGEMENT



- ① Tableau de statistiques sur les joueurs
- ② Clavier
- ③ L'équipe

Le côté management de Speedball 2 vous permet de renforcer votre équipe de 12 (neuf membres de l'équipe et trois remplaçants) en achetant et en vendant des joueurs et en améliorant leurs statistiques. Au début du jeu vous avez 1000 points en banque. Cet écran (MANAGER) vous permet de sélectionner les écrans de gymnase ou de transfert, d'examiner les statistiques de Brutal Deluxe et de leurs adversaires, et de faire des remplacements. Pour activer une touche, mettez-la en valeur et appuyez sur le bouton de tir. Les positions des joueurs sont indiquées par des lettres à côté de leurs portraits.



Jouer Match



Attributs relatifs des deux équipes pour le match suivant. En évaluant leurs forces, vous pouvez entraîner vos joueurs en fonction de ces derniers.



Aller au gymnase (GYM)



Faire le tour des joueurs



(Championnat)
Voir tableau de Championnat



Sauvegarder match -
n'oubliez pas d'avoir une
disquette vierge à disposition



Statistiques de match. Ne fonctionne qu'une fois que le match est terminé.



Aller à l'écran TRANSFER (seulement s'il y a des joueurs sur le marché)



Faire le tour des joueurs



(Coupe) Voir tableau des matchs.

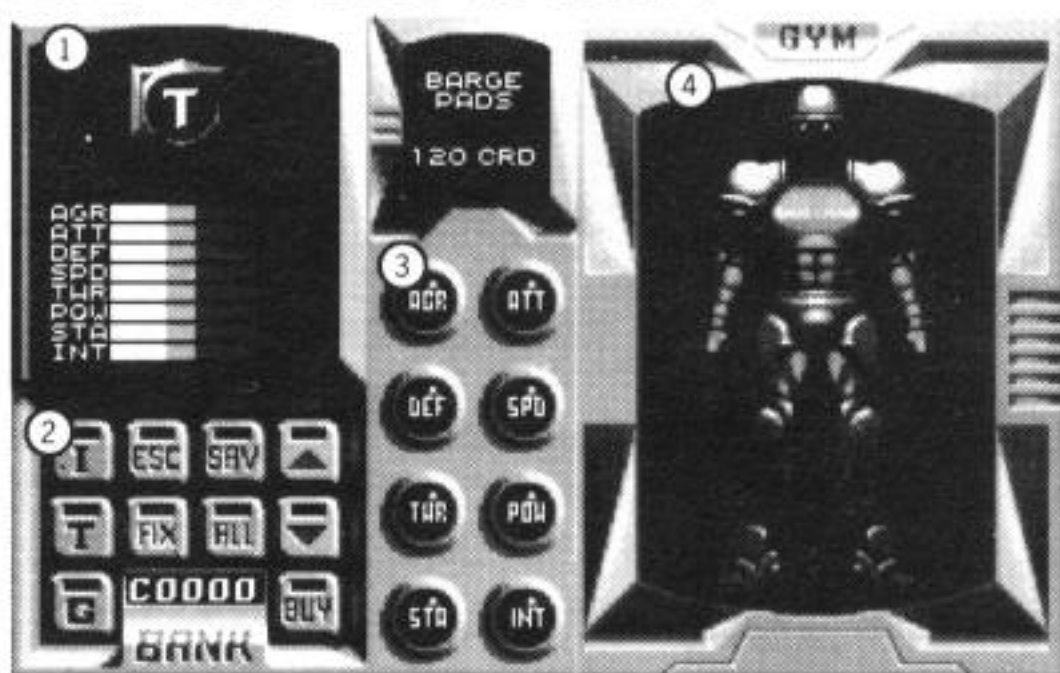


Remplacer un joueur.

POUR CHANGER DE POSITION DANS UNE EQUIPE

Vous devez d'abord sélectionner le joueur que vous voulez déplacer en le mettant en valeur et en appuyant sur tir. Utilisez les touches de "Défilement" pour sélectionner le joueur avec lequel vous voulez changer de position et utilisez la touche SUB pour effectuer la substitution.

LE GYMNASSE



- ① Tableau des attributs
(Par individu, Groupe ou Equipe)
- ② Clavier
- ③ Boutons d'Attributs
- ④ Tableau d'Entraînement

L'écran de gymnase vous permet d'améliorer les attributs de votre équipe. Ils peuvent être provisoirement complétés par des morceaux d'armures ou des bons, mais tout le travail que vous effectuez dans le gymnase est permanent.

Vous pouvez ne rehausser qu'un attribut pour un joueur individuel, ou améliorer tous les attributs de toute l'équipe, ou entre les deux. De façon à entraîner l'équipe, vous devez

d'abord sélectionner qui vous voulez entraîner en utilisant le clavier: Joueurs individuels, Groupes de joueurs (Défense, Milieu de Terrain, Attaque, Remplaçants) ou l'Equipe entière - voir CLAVIER GYMNASSE, ci-dessous. Si vous voulez améliorer les huit attributs (voir case ATTRIBUTS ci-dessous), sélectionnez la touche ALL (TOUS). Si vous voulez améliorer certains points (tels que l'agressivité ou la puissance), poussez le joystick sur la droite jusqu'à ce que vous atteigniez les boutons d'Attributs. Mettez en valeur l'attribut que vous voulez améliorer et appuyez sur tir (ceci illumine la zone correspondante sur le tableau d'entraînement). Enfin, sélectionnez BUY (ACHETER) sur le clavier, et le coût est automatiquement déduit.

CLAVIER GYM

La touche FIX (match) est la même que pour l'écran MANAGER. Les autres touches ont les fonctions suivantes:



Entraînement de joueurs individuels.



Entraînement de Groupe



Entraînement d'Equipe



Retour à l'écran MANAGER. Si vous jouez un match INSTANTANE (INSTANT), ESC vous amène dans le match.



Faire le tour des joueurs/ groupes individuels



Faire le tour des joueurs/ groupes individuels



Augmente Tous les attributs de 10 unités



Achète des attributs individuels.

ATTRIBUTS

Les attributs d'un joueur ou d'une joueuse déterminent ses forces individuelles pendant un match. Par exemple, vous pouvez penser que la vitesse est essentielle



AGR - AGRESSIVITE: Définit si le joueur va attaquer ou éviter l'adversaire dans sa zone. Les joueurs agressifs ont plutôt tendance à se battre contre leurs adversaires au lieu de jouer.



ATT - ATTAQUE: Ceci détermine votre degré de réussite quand vous essayez de prendre la balle à votre adversaire.



DEF - DEFENSE: Plus elle est forte, plus il est difficile pour quiconque de vous prendre la balle.



SPD - VITESSE: Détermine votre vitesse et la distance à laquelle vous glissez et sautez.



THR - LANCER: Les joueurs qui peuvent lancer le plus loin sont un grand atout.



POW - PUISSANCE: Un joueur avec plus de puissance plaque avec plus de force et inflige des blessures plus graves à son adversaire.

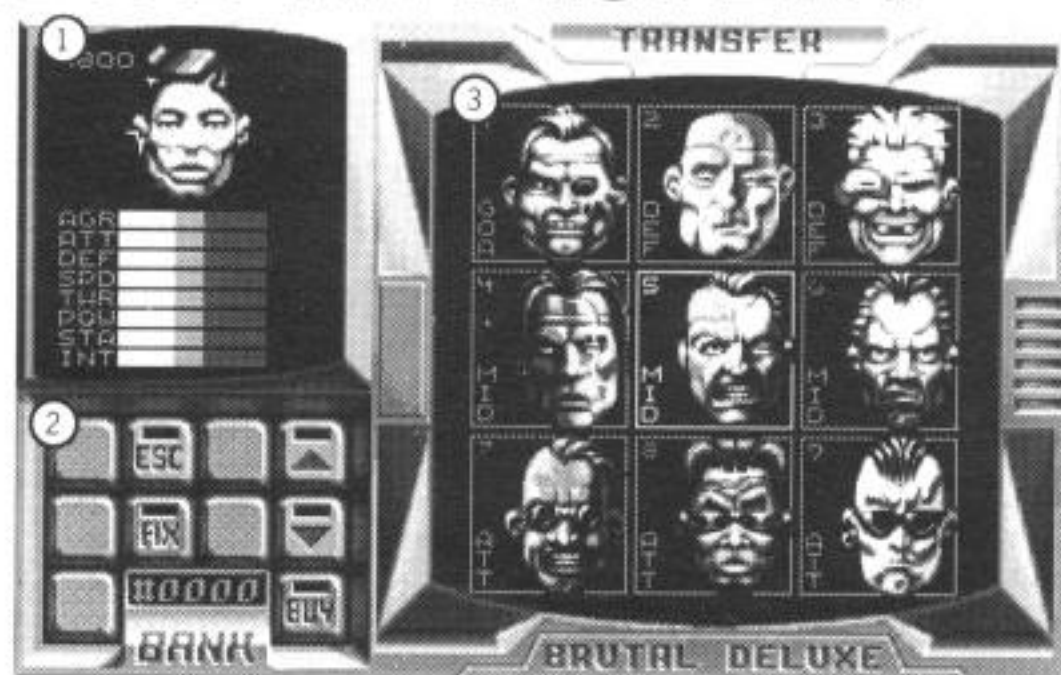


STA - ENERGIE: Il s'agit d'une défense contre PUISSANCE. Un joueur avec un haut niveau d'énergie sera blessé moins gravement quand il sera plaqué.



INT - INTELLIGENCE: Contrôle la prédiction de position d'un joueur ou de la balle, le temps de réaction, et le champ de vision du joueur. Une équipe intelligente réagit plus vite et se met dans des positions d'attaque intelligentes plus fréquemment.

L'ECRAN DE TRANSFERT



- 1 Tableau des Joueurs Stars
- 2 Clavier
- 3 L'Equipe

L'écran de transfert vous permet d'acheter n'importe lequel des Joueurs Stars disponibles contre un membre de votre propre équipe et une somme d'argent. Les Joueurs Stars sont caractérisés par leur grande force dans tous les domaines et peuvent avoir des attributs supérieurs à ceux des membres d'équipes normaux.

Pour acheter un Joueur Star, déplacez les flèches cursives vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce que le joueur que vous désirez acheter apparaisse au Tableau des Joueurs Stars. Poussez le joystick à droite jusqu'à ce que vous mettiez en valeur le joueur que vous voulez transférer de votre propre équipe, et appuyez sur tir. Enfin, mettez en valeur la touche BUY, et appuyez sur tir: l'argent est automatiquement déduit et le Joueur Star devrait maintenant apparaître en tant que membre de votre équipe. Si rien ne se produit, vous n'avez pas les moyens d'effectuer cette transaction, ou bien vous êtes en train d'acheter un joueur pour la mauvaise position.

CLAVIER DE TRANSFERT

La touche STA (statistiques) est la même que pour l'écran MANAGER. Les autres touches ont les fonctions suivantes:



Retour à l'écran MANAGER



Faire le tour des joueurs à vendre

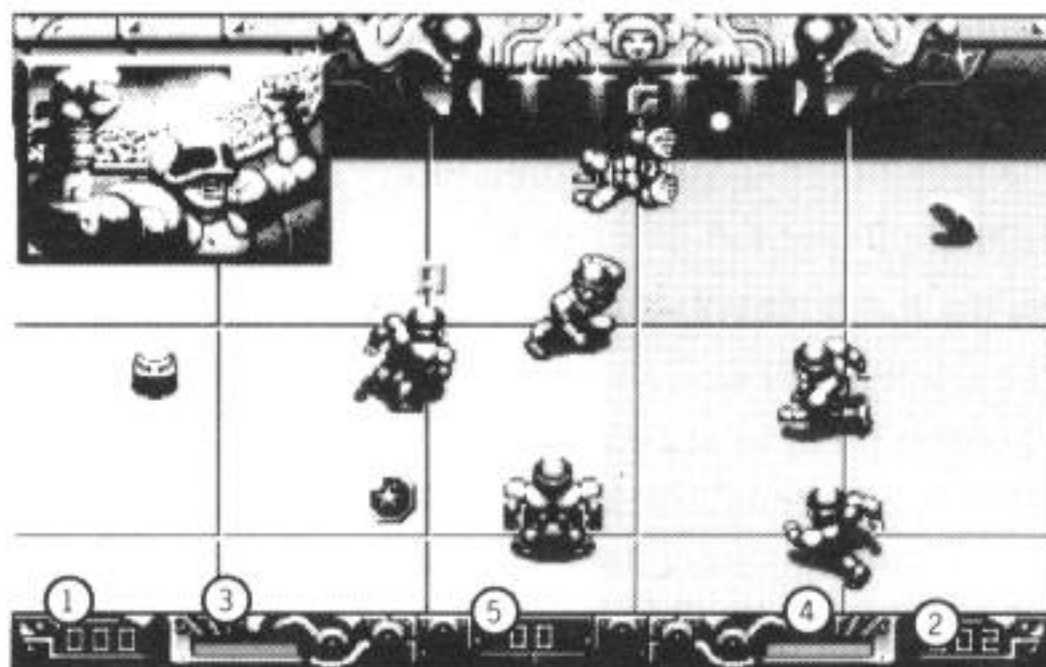


Faire le tour des joueurs à vendre



Acheter joueur

POUR DISPUTER UN MATCH



- ① Score Equipe Bleue
- ② Score Equipe Rouge
- ③ Energie du joueur (bleu)
- ④ Energie du joueur (rouge)
- ⑤ Temps restant

Speedball 2 se joue en deux mi-temps de 90 secondes chacune. Les équipes changent de moitié de terrain à la mi-temps: l'action commence quand la balle est mise en jeu au centre du terrain. Ceci se produit au début de chaque mi-temps ou après un but ou un remplacement de joueur. Le but du jeu est de marquer plus de points que l'adversaire - mais la façon dont vous les marquez est uniquement votre affaire

POUR CONTROLER VOTRE EQUIPE

Vous contrôlez le joueur le plus proche de la balle; il s'agit de votre joueur de contrôle (CP). Il/elle sera mis en valeur avec un arc de la couleur de votre équipe au-dessus de la tête. Quand le joueur a la balle, une lettre apparaît au-dessus de sa tête, indiquant sa position: A- avant-centre; M - milieu de terrain; D - Défenseur; W - Ailier; G - Gardien de But. Chaque membre de l'équipe peut se déplacer et lancer la balle dans huit directions. Pour lancer la balle, appuyez sur le bouton de tir: une pression brève lâche la balle à hauteur de taille, une pression plus longue la lance plus haut. En plus, une quantité subtile d'après-toucher peut être appliquée à la balle une fois qu'elle a été lancée en poussant le joystick à droite ou à gauche: ceci signifie que vous pouvez diriger la balle partout où vous le voulez.

Si votre équipe n'a pas la balle, vous pouvez produire trois effets en appuyant sur le bouton de tir. Si la balle est en l'air, près de votre CP, il/elle saute pour l'attraper. Si la balle est au sol ou à hauteur de la taille, votre joueur glisse pour l'intercepter. Si un membre de l'équipe adverse a la balle, vous pouvez le plaquer en appuyant sur tir.

LE GARDIEN DE BUT

Le gardien de but est contrôlé quand il est CP. Quand il s'éloigne de la ligne de but il peut sauter et attraper la balle, la lancer et plaquer comme les autres; en plus, quand il est sur la ligne de but, il plonge pour arrêter la balle quand vous poussez le joystick à droite ou à gauche. Cependant, il ne peut pas sortir de sa 'zone de but'.

PLAQUAGE

Les plaquages réussis dépendent des attributs relatifs d'attaque/défense des deux joueurs en question; si vous remportez le plaquage, votre adversaire perd de l'énergie, et vice versa. En plaquant un joueur/une joueuse, vous réduisez ses attributs. Vous pouvez plaquer n'importe quel joueur à n'importe quel moment - même quand il n'a pas la balle. Les joueurs sont plus vulnérables en train de sauter et le dos tourné vers vous.

BLESSURES/REMPACEMENTS

Quand leur énergie est réduite à zéro, les joueurs sont incapables de bouger et doivent être emportés sur des brancards par les RoboDocs de service; un remplaçant est introduit. Pour chaque joueur que vous blessez, vous marquez 10 points. Les attributs des joueurs remplaçants ne sont pas remis à leur niveau de départ après un match.

SAUEGARDE ET CHARGEMENT DU JEU

Les jeux ne peuvent être sauvegardés et chargés que quand vous jouez des matchs de Championnat ou de Coupe. Assurez-vous que vous disposez d'une disquette vierge.

Appuyez sur SAV à partir de l'écran Manager. L'écran dit "Insérez disquette de sauvegarde de jeu." Appuyez sur tir pour sauvegarder ou sur ESC pour abandonner. Toute information préalable sera effacée. Vous pouvez sauvegarder un Championnat ou une Coupe par disquette.

BUTS

Le marquage de buts a deux avantages importants: premièrement, il vous donne 10 points. Pour vous aider à savoir où se trouve le but quand vous ne pouvez pas le voir, il y a deux marques blanches en haut de l'écran, ou en bas selon la moitié de terrain dans laquelle vous vous trouvez. Chaque but est suivi d'un ralenti. Insérez une nouvelle disquette formatée si vous voulez sauvegarder vos buts. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 9 ralentis sur chaque disquette. Il suffit d'appuyer sur une touche de 1 à 9 pendant le ralenti. Pour annuler un ralenti, appuyez sur tir.

AUTRES BONUS ET EQUIPEMENT

Vous pouvez également marquer des points en BLESSANT DES JOUEURS ou en utilisant les DOMES DE REBOND et les ETOILES. Les scores peuvent être améliorés en obtenant le contrôle du MULTIPLICATEUR DE SCORE.



DOMES DE REBOND: Deux sur le terrain: 2 points chaque fois que vous les touchez.



ETOILES: Cinq pour chaque équipe: allumez-les pour marquer 2 points à chaque fois. L'équipe jouant en haut de terrain touche le groupe en haut à gauche; l'équipe jouant en bas touche le groupe en bas à droite. Un bonus de 10 points est accordé pour avoir allumé les cinq étoiles à la fois. Les équipes peuvent 'éteindre' les étoiles des autres, ceci enlève 2 points au score de l'adversaire. Les cibles sont de nouveau réglées à la mi-temps.



LE MULTIPLICATEUR DE SCORE: Il s'agit d'un moyen simple d'augmenter chaque score que vous obtenez de 100%. Pour activer le Multiplicateur de Score, lancez la balle sur la rampe. Vos adversaires peuvent reprendre le contrôle en lançant eux-

mêmes la balle sur la rampe: deux lancers annulent votre avantage, deux autres augmentent leur score de 100%. Les lumières rouge/bleue en haut du MS indiquent qui a le contrôle et quel est leur avantage. Le Multiplicateur de Score affecte également l'électrorebond (voir ci-dessous).



ELECTROREBOND: Il y a quatre unités d'électrorebond: quand vous lancez la balle contre l'une d'elles, la balle devient électrifiée et le reste jusqu'à ce qu'elle s'arrête complètement. Une fois électrifiée, la balle plaquera le premier adversaire qu'elle touchera. Si vous gardez la balle après qu'elle ait plaqué un adversaire, elle restera électrifiée. Si l'opposition prend possession de la balle ou si la balle s'arrête de bouger, elle sera annulée. Le MS (Multiplicateur de Score) affecte la balle électrifiée comme suit: si vous avez une lumière, elle plaquera deux adversaires, si vous avez deux lumières, elle plaquera trois adversaires. Les adversaires peuvent voler la balle électrifiée en plaquant le joueur qui la possède.



PORTE DE DECALAGE: Quatre portes de décalage (deux dans chaque moitié du terrain) transportent la balle d'un côté du terrain à l'autre. Elles sont un moyen efficace de désorienter vos adversaires!

BLESSURES DE JOUEURS: Une équipe reçoit 10 points pour chaque adversaire qui quitte le terrain sur un brancard.

TABLEAU DES POINTS

Voici un résumé du système de marquage de points. Les scores standard (Std) peuvent être augmentés en utilisant le dispositif de Terrain Double une fois (+50%) ou deux fois (100%).

	Std	+TD1	+TD2
BUTS	10	15	20
UNE ETOILE	2	3	4
BONUS 5-ETOILES	10	15	20
DOMES DE REBOND	2	3	4
JOUEUR BLESSE	10	15	20

RAMASSAGES

Il y a deux sortes de choses à ramasser sur le terrain dans Speedball 2: des bons et de l'armure/des armes.

BONS

Les bons affectent toute l'équipe, et ils sont presque tous fixés par une limite temporelle de 6 secondes. Si vous en ramassez un fonctionnant avec chronomètre, vous annulez tout bon actuellement en activité.



FIGER EQUIPE: Fige les adversaires pendant une période limitée.



INVERSER JOYSTICK: Inverse les contrôles du joystick de l'adversaire (jeu à deux joueurs uniquement)



REDUIRE EQUIPE: Réduit les attributs des adversaires au minimum.



AUGMENTER EQUIPE: Augmente tous les attributs de vos joueurs au maximum.



FOU: Augmente les attributs des deux équipes au maximum.



RALENTIR EQUIPE: Réduit la vitesse des adversaires au minimum.



ATTRAPER BALLE: Vous met en possession de la balle.



TRANSPORT: Transporte la balle jusqu'à votre avant-centre.



PORTE DE BUT: Empêche la balle d'entrer dans votre but.



PROTECTION: Rend votre équipe insensible aux plaquages.



ENERGIE COMPLETE: Augmente l'énergie et les attributs d'un joueur jusqu'à leurs valeurs initiales.



SUPER EQUIPE: Plaque tous les adversaires sur l'écran, réduisant leurs attributs comme si un joueur les avait plaqués.



PIECES: Les pièces ne sont pas strictement des bons, mais elles valent bien 100 points (200 points dans un match de coupe). Les équipes de l'ordinateur peuvent les ramasser, mais ne les utilisent pas, sauf pour rétablir les attributs des joueurs blessés, préférant investir leur argent outre-mer. Le résultat en est qu'elles ne peuvent pas acheter les Joueurs Stars ou améliorer leurs attributs.

ARMURERIE ET ARMES

Les articles d'équipement affectent les joueurs individuels et sont trouvés sur le terrain à divers intervalles. Les deux équipes peuvent les ramasser et bénéficier de leur effet, jusqu'à ce qu'elles soient plaquées et forcées à les lâcher. Les articles peuvent être ramassés et lâchés un maximum de deux fois seulement.



CHAUSSURES:
augmente la vitesse



CASQUE:
plus grande intelligence



PROTEGE-POITRINE:
augmente la capacité de défense



EPAULE:
plus grande capacité d'attaque



GANT:
augmente la puissance



BOUTEILLE:
une solution à base de glucose
qui donne plus d'énergie



PROTEGE-BRAS:
donne une plus grande
capacité de lancer.



LUNETTES DE SOLEIL BITMAP:
augmentent l'agressivité.

RESUME DE CONTROLE

Les joueurs peuvent se déplacer, lancer, glisser et plaquer dans 8 directions, et appliquer l'"après-toucher" à la balle. La pression du bouton de tir a des effets divers en fonction des circonstances:

- | | | |
|---------------------|---|----------------|
| (en possession) | - | LANCER BALLE |
| (pas en possession) | - | PLAQUER |
| (balle au sol) | - | GLISSER |
| (balle en l'air) | - | ATTRAPER BALLE |

TOUCHES

- | | | |
|-----------------------|---|--|
| ESC | - | Sortir du menu principal |
| F | - | Mode rapide (manager d'équipe) |
| TOUTE AUTRE
TOUCHE | - | Met le jeu sur Pause - appuyez sur n'importe quelle
touche pour relâcher. |

